THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.211
攻略透解
英雄传说 闪之轨迹
PSV
无双大蛇 2 终极版
PSV
研究中心
怪物猎人4
3DS
特快专递
虫奉行
3DS
专题企划
那些年穷孩子们的掌机梦
20 世纪那些不知名的类 Game & Watch 掌机们
赠品
《一起照相 超级马里奥》
AR卡片

本辑 TGS 大抽奖

同往年一样，小编们准备了从 TGS 带回的特别奖品回馈广大读者，并且在 211、212 两辑连续送出。以下就是 211 辑的丰厚奖品，感兴趣的玩家请仔细阅读“参与方式”，不要错过了哦！

参与方式

剪下本辑第 191 页中的抽奖印花，并在 2013 年 10 月 31 日前（以邮戳时间为准），贴在本辑附赠的“读者回函表”上一并寄至兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（邮编 730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王 SP》第 213 辑上公布，敬请关注。

1名
《弹丸论破》擦屏布

1名
《徽章机器人》文件夹

3名
《星霜的亚马逊女战士》主题扇子

1名
《仙乐传说 混合包》主题扇子

1名
《噗哟噗哟》主题充气球

1名
《怪物猎人 4》主题徽章

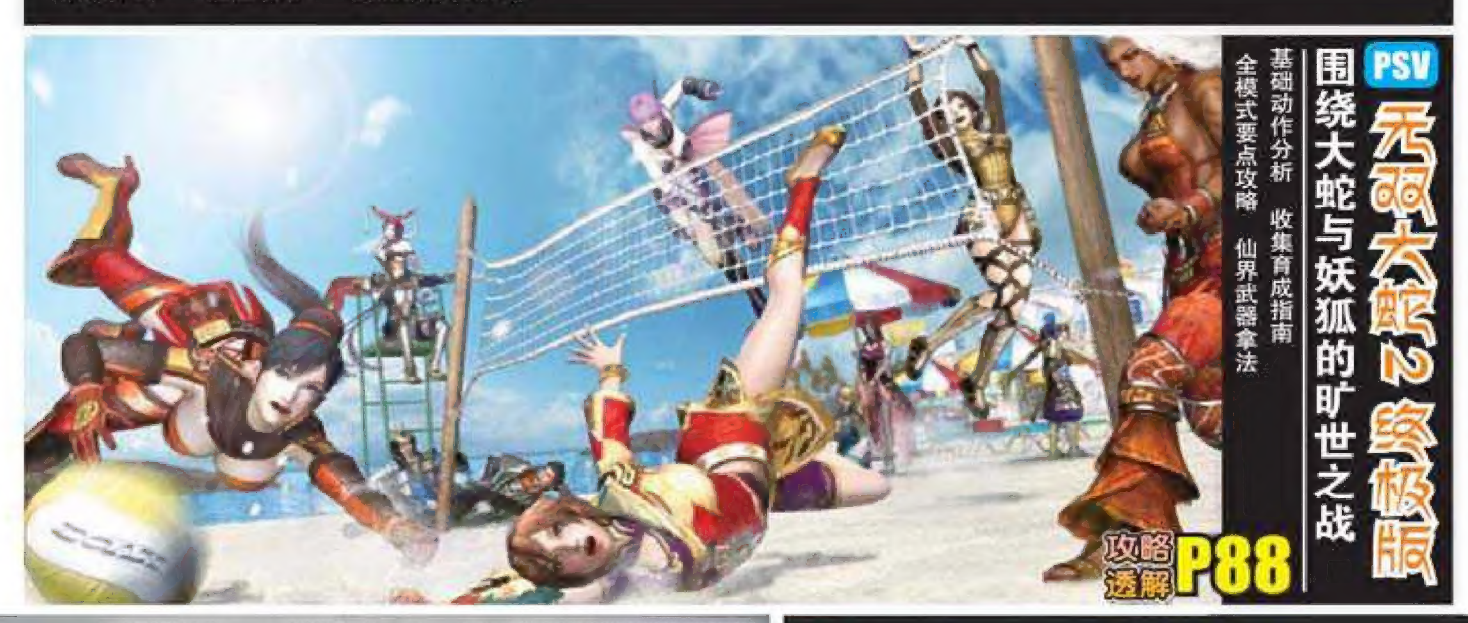
2名
《闪之轨迹》闪光背包

1名
《龙之王冠》擦屏布

2名
《梦幻之星 新星》主题文件夹

PSV **英雄传说 闪之轨迹** 士官学院Ⅶ组带你畅游帝国 攻略透解 P59

系统详解　流程攻略　全支线任务解说



封面用图：英雄传说 闪之轨迹
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.211
口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：DK5sjk6

CONTENTS 目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏一品轩

下崽工房

攻略透解

研究中心

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

ENTS

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

任天堂发布最新一期网络直播会，宣布年内3DS游戏阵容

10月1日，当玩家们正沉浸在国庆假期的喜悦中时，任天堂悄然发布了最新一期的网络直播会。会上玩家们所熟悉的任天堂社长岩田聪，为外界带来了今年年末将要发售的3DS、Wii U游戏阵容，下面我们就一起来看看本次直播会上的重头产品。

首当其冲的是之前已经公布过的《大合奏乐队兄弟 P》，据悉游戏将和前作一样支持网络下载功能，游戏发售同时，包含前作投稿的乐曲在内，提供的乐曲多达2000首，而曲目今后也会随着玩家们的投稿而陆续追加。针对前作中玩家最多只能保存100首乐曲的问题，任天堂在本作中提供了解决方案，玩家可付费来增加保存乐曲上限，最多可保存3000首。此外，本作也将支持网络远程联机合奏，带给玩家们更为刺激的合奏体验。游戏将于今年11月14日发售，实体版和下载版售价均为4800日元。会上还公布了本作体验版性质的作品《大合奏 乐队兄弟 P 仆人工具》，该作品于10月2日开始提供下载，使用权限为游戏正式版发售前一天的11月13日，玩家可以在该版本中先制作各种乐谱，然后继承到正式版中使用。

《进击的巨人 人类最后之翼》是来自第三方厂商的重点产品。本作是一款全3D制作的动作游戏，玩家所控制的角色和原作中一样，使用立体机动装置来进行移动。游戏的故事模式中将会穿插丰富的过场动画，而游戏也将支持4人联机协作，体验共斗快感。游戏将于今年12月5日发售，实体版和下载版售价均为6090日元。此外，岩田聪还特别介绍了《勇气原点 谨为续篇》、以及《交响旋律 最终幻想 谢幕》这两款来自Square Enix的作品，前者的发售日为12月5日，而后者则将于明年春季推出。

在介绍了来自第一方和第三方的年末游戏阵容之后，岩田聪宣布了一项回馈3DS玩家的优惠活动，即出手阔绰的3DS游戏买二送一活动。活动的具体内容可参看本辑“三次元空间”。

《塞尔达传说 众神的三角力量》时隔多年的续作《众神的三角力量2》，发售日确定为今年12月26日，实体版和下载版售价均为4800日元，成为任天堂今年年末商战中为3DS布局的重要产品。不同与以往玩家在迷宫中获得解谜道具、使用道具进入下一个迷宫这样的传统流程，在进入游戏的中盘之后，玩家将可以自由选择想要挑战的迷宫。而玩家们所熟悉的系列人气角色们也将在本作中悉数登场。

前面介绍的游戏作品，全部都是之前已经公布过的。发布会的最后，任天堂终于带给了玩家们一个惊喜，那就是3DS版《星之卡比》新作的首次亮相。发布会中公开了游戏的一段实机试玩影响，游戏画面明快精致，俏皮的卡比依然可以变幻莫测地发动各种能力。游戏全名为《星之卡比 三重华丽》，将于明年发售，任天堂方面也表示由于游戏首次公布，更多的情报敬请期待其续报。

事件 EVENT

“电击文库 秋之祭典2013”开幕，人气小说陆续游戏化

10月6日，由电击文库举办的相关活动“电击文库 秋之祭典2013”在秋叶原举办。今年适逢电击文库创刊20周年，因此相关活动也是筹办得异常隆重，光是活动会场就在秋叶原选址两处。活动中除了有为电击文库改编的相关动漫作品中人气角色配音的豪华声优阵容到场、粉丝们崇拜已久的作家以及画师们的签名会等激动人心的环节之外，还少不了观赏性十足的插画展区、以及玩家参与性满点的现场游戏部分，当然，考验粉丝们铁杆程度的周边贩售区也是重要的一环。

电击文库旗下的大量轻小说作品都有着极高的人气，而近年来这些作品动漫化、游戏化之路也走得相当顺畅。因此这次活动中，也不可避免地公布了一些游戏作品的最新情报。其中人气最高的莫属集结了电击文库人气角色们的梦幻格斗作品《电击文库 巅峰格斗》（电击文库 FIGHTING CLIMAX），这款街机作品在刚结束不久的TGS上也提供了现场试玩，本次活动中再次展出、并公布了两名新参战角色，操作桐乃、美琴等人气角色进行对决可谓是本作的一大魅力，游戏目前已宣布了家用机版本。

除了已公布作品的新情报和试玩之外，现场还公布了全新发布的新作，带给了玩家们不小的惊喜。首先是今年3月刚刚在PSP上首度游戏化并获得了极佳销售成绩的《刀剑神域》（ソードアート・オンライン）将会再度进行游戏化，这次的对应平台为PSV。据悉，本作全名为《刀剑神域 虚空碎片》（ソードアート・オンライン ホロウ・フラグメント），除了游戏画面将借助PSV的高性能得到大幅度提升之外，战斗系统也将焕然一新，游戏将于明年由NBGI发售。

另一款在活动现场首度公开的作品为根据女性作家竹宫悠由子的人气轻小说《黄金时代》（Golden Times）改编的AVG作品《黄金时代 光鲜回忆》（Golden Times Vivid Memories）。根据原作改编的TV动画也会于10月份开播，相信随着首度游戏化的进行，会进一步增加该作品的人气。而游戏版则将由原作作者竹宫悠由子完全监修，此外在剧本方面也会由2009年发售的PSP版《龙与虎 携带版》的主要剧本作者参与，相信不会让粉丝们失望。《黄金时代 光鲜回忆》将于明年春季由角川Games发售，平台为PSV。

早前电击文库的相关游戏作品，都在PSP上取得过不错的销售成绩，此次两款PSV新作的推出，也暗示着电击开始对旗下相关作品游戏化升级平台，而PSV玩家们今后也将迎来更多根据轻小说改编的作品。

软件 SOFTWARE

《最终幻想X/X-2 HD》发售日终于公布，死守年内发售

10月10日，公布以来一直迟迟未宣布发售日的《最终幻想 X/X-2 HD》终于有了发售日方面的确切消息。Square Enix宣布本作将于今年12月26日发售，正如之前所公布的，PS3版的《X/X-2 HD》将收录于一张光盘，而PSV版则由于容量问题，分成《X HD》和《X-2 HD》两作发售，相关作品的发售形式和售价如下：

PS3版《最终幻想X/X-2 HD版》	实体版售价7140日元/下载版售价6400日元
PSV版《最终幻想X HD版》	实体版售价3990日元/下载版售价3600日元
PSV版《最终幻想X-2 HD版》	实体版售价3990日元/下载版售价3600日元
PSV《最终幻想X/X-2 HD版》合集包	实体版售价7140日元/下载版售价6400日元

而包含了两部作品以及PSV-2000型限定主机的“决意版”，售价则为27069日元。官方也表示，之所以给同捆版取名“决意”（Resolution），就是要表达出在旅途中受尽挫折而沮丧的尤娜，在泰达的支持下重新确立决意的场面和意境。

本作的高清重制版，除了在主要角色的建模品质上进行了升级之外，怪物、场景地图以及界面的贴图都以1080P的高清解析度进行了优化，而且游戏内容均以添加了更多内容的国际版为基础，语音则为日语。此外，此次高清重制还加入了30分钟左右围绕泰达和尤娜展开的新剧情语音剧，此外背景音乐也进行了优化和重新编曲，并且支持奖杯和交叉存档，而两部原作的国际版中所附带的《永远的纳基节》、以及《FF X-2 最终任务》也进行了高清重制，可谓诚意十足。

10月1日 Idea Factory宣布在北美设立新公司“Idea Factory International”，新公司位于美国加利福尼亚州。尽管公司之前曾经也将《超次元游戏 海王星》等日式游戏面向欧美地区发行，不过品牌力度的确并不是很大，因此这次新公司的设立，也旨在能够将其作为公司在北美的一个据点，强化游戏、动画、社交应用等多样化的服务在欧美地区进行推广发行，从而进一步提升公司在欧美地区的品牌知名度。Idea Factory曾以制作《鬼魂力量》等SLG作品闻名，后又致力于女性向游戏作品深受女性用户喜爱，近两年其旗下的Compile Heart推出的“《海王星》系列”也深受宅男玩家们喜爱，新作将陆续登陆PSV平台。

!f IDEA FACTORY

10月1日 日本梦之空公司（Yumenosora Holdings）宣布与AquaPlus达成资本业务提携意向，取得AquaPlus的全部股票。AquaPlus旗下有AquaPlus和Leaf两大品牌，因为制作过不少脍炙人口的美少女恋爱游戏而为玩家所熟知，而梦之空旗下拥有“虎之穴漫画”的运营公司“虎之穴”这样的知名公司。此次资本业务提携达成之后，虎之穴的零售网络以及服务，将会为AquaPlus旗下的产品带来更大的推广空间，比如其开发的游戏作品将虎在虎之穴的销售网络下进行流通，而其所拥有的IP进行商品化和服务化也将变得更将便利。在被收购之后，AquaPlus的原董事长下川直哉先生将继续就任原职。

10月1日 美国著名军事作家汤姆·克兰西，于10月1日在其故乡美国马里兰州巴尔的摩市的一家医院中去世，享年66岁。作为著名军事、谍战小说作家，汤姆·克兰西堪称是一位多产型写手，他的作品气势磅礴、深刻严谨，非常具有可读性，而其作品也曾多次改编成电影、游戏。对于玩家来说，汤姆·克兰西的名字相信也是早已如雷贯耳，早前的《彩虹六号》，到后来的《幽灵行动》，以及近年来人气依旧不减的《分裂细胞》，都是出自汤姆·克兰西之手。2008年，汤姆·克兰西将其军事作品的冠名使用权永久性地授权给法国著名游戏开发商Ubisoft。汤姆·克兰西的离世，对于军事界、文学界和游戏界来说，可谓都是一个巨大的损失。

10月2日 最近3DS玩家真是喜事连连，在刚刚经历《怪物猎人4》这样的大作轰炸之后，另一款核爆级大作《口袋妖怪 X·Y》又掀起了一股抢购热潮。Pokemon宣布，根据权威统计机构MediaCreat统计，《口袋妖怪 X·Y》在日本的预约数量已经达到了126万套，成为3DS游戏史上之最，而且这个数字还并不包括预装了游戏数字下载版的主机同捆限定版。当玩家拿到本辑《掌机王SP》时，游戏已经全面上市，这也是系列首次在日本、美国、英国、法国、德国、西班牙、韩国等全球各大国家和地区同时首发。《口袋妖怪 X·Y》是该系列登陆3DS平台的首款作品，因此凝聚了玩家们的极大期待，而画面、系统方面的全面进化，也带给了玩家们十足的兴奋点。

10月8日 继宣布《勇者斗恶龙X》将以云游戏的方式登陆智能手机、平板之后，Square Enix进一步宣布了“《DQ》系列”全面进入智能手机领域的计划。据悉，《DQ》系列的第1至第8部正统续作，将悉数登陆智能手机平台，其中的《DQⅧ》更是继2004年在PS2平台推出以来首次进行移植，将其移植的首选平台选择为智能手机，的确显示了Square Enix将大力加强智能手机游戏布局的信心和决心。目前，智能手机版《DQⅧ》的画面和影像也已经公布，从目前的情况来看，画面针对智能手机进行了重新制作，游戏将以竖屏的形式来进行，不过相比PS2版，画面的流畅性有一定缩水。除了移植作品之外，“《DQM》系列”的最新原创作品《勇者斗恶龙 怪兽篇 超级之光》也将于今年冬季登陆智能手机平台。

栏目主持：胧月 PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP10

《MH4》继续领跑，虽然从绝对销量来看，前四周的成绩尚且达不到《MHP3》的水准，但考虑到装机量和用户习惯的迁移，270万套的销量依然是金光闪闪。而3DS的四周销量也随着《MH4》缓步下滑，但依然维持了周销量10万以上的准爆发水准。相对之下PSV的销量实在令人担忧，在日本的销量竟然跌倒北美以下，这是真要走转型为外设周边的不归路了？

软件销量（日本） 2013年9月30日～10月6日

排名	游戏名	原名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1	怪物猎人4	モンスターハンター4	■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元	16万4593套	270万6707套	3DS
2	闪之轨迹	闪の轨迹	■Falcom■RPG■2013年9月26日■7140日元	9864套	10万3538套	PSV
3	无双大蛇2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	■Koei Tecmo Games■ACT■2013年9月26日■6090日元	7862套	3万2687套	PSV
4	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	7837套	383万1323套	3DS
5	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	■NBGI■ETC■2013年8月1日■5480日元	6557套	28万296套	3DS
6	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	5889套	143万9725套	3DS
7	妖怪手表	妖怪ウォッチ	■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元	5691套	19万9204套	3DS
8	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	■Nintendo■RPG■2013年7月18日■4800日元	4934套	32万7223套	3DS
9	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	■Nintendo■A·AVG■2013年3月20日■4800日元	3433套	91万7271套	3DS
10	SPEC 干	SPEC 干	■NBGI■AVG■2013年10月3日■5480日元	3214套	3214套	3DS

●当然最期待小V上的“《MH》系列”咯，因为玩了PSV再也不能适应PSP的画面。（广东高州 袁文滔）

●家里有了Wi-Fi，可以玩到《口袋妖怪 X·Y》的全部乐趣了。《救世之吻》人设、剧情、系统和世界观组合得相当好。（广东广州 杨洪）

●PSV版《三国志12》是一款气势恢宏，充满魄力的SLG。（上海 顾春军）

●虽然没有主机玩不了，但还是期待《口袋妖怪 X·Y》。这么多年玩习惯了，看老任能给个什么惊喜。（刘垚）

●期待《弹丸论破》新作，更多的是关心它的销量，看看动画化到底有多大效果。（江苏苏州 朱承浩）

●希望PSP上也像3DS一样出一款《进击的巨人》，这个动漫我很喜欢。（海南海口 王治杰）

硬件销量（日本） 2013年9月30日～10月6日

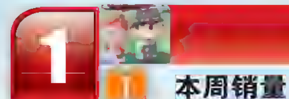
机种	周间销量	2013年销量
3DS	11万7739台	325万4640台
PSV	3670台	70万221台
PSP	3557台	37万4824台

3DS累计销量 1301万7122台

PSV累计销量 177万7380台

PSP+PSP go累计销量 1955万3924台

软件销量（北美） 2013年9月22日～9月28日



1 立体动物之森
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元
本周销量 1万885套 累计销量 66万5258套 3DS

2 路易的鬼屋 暗黑之月
Luigi's Mansion: Dark Moon
■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元
本周销量 7464套 累计销量 89万648套 3DS

3 马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
Mario & Luigi: Dream Team
■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元
本周销量 7350套 累计销量 20万3761套 3DS

4 马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元
本周销量 6624套 累计销量 294万3247套 3DS

5 新・超级马里奥兄弟2
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元
本周销量 6467套 累计销量 209万92套 3DS

6 FIFA足球14
FIFA Soccer 14
■EA Sports■SPG■2013年9月24日■39.99美元
NEW 本周销量 5826套 累计销量 5826套 PSV

7 超级马里奥3D大陆
Super Mario 3D Land
■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元 3DS

8 口袋妖怪 白2
Pokemon White Version 2
■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元 NDS

9 大金刚王国 回归 3D
Donkey Kong Country Returns 3D
■Nintendo■ACT■2013年5月24日■34.99美元 3DS

10 魔法工厂4
Rune Factory 4: A Fantasy Harvest Moon
■Marvelous AQL■RPG■2013年7月16日■39.99美元 3DS

硬件销量（北美） 2013年9月22日～9月28日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	2万8307台	163万5463台
PSV	7555台	26万4515台
PSP	843台	8万9257台

3DS累计销量 936万2882台

PSV累计销量 144万1564台

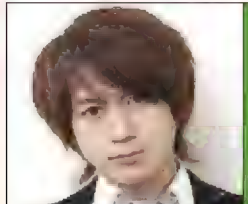
PSP+PSP go累计销量 1974万4674台

四周间硬件销量推移表（北美）
2013年9月1日～9月28日
35000
30000
25000
20000
15000
10000
5000
0
9月1日～9月7日
9月8日～9月14日
9月15日～9月21日
9月22日～9月28日
3DS
PSV
PSP

游人望远镜

栏目主持
虫无兮

从本辑开始，这个栏目就由在下虫无兮接手了。伟大的语言总监白莱老师要投入到更重要的事业中去，例如打《弹丸论破》，例如打《BB》。TGS过后风平浪静的这段时期，稻船老师又执笔为日本游戏业指明了出路，让我们赶紧来一同拜读。

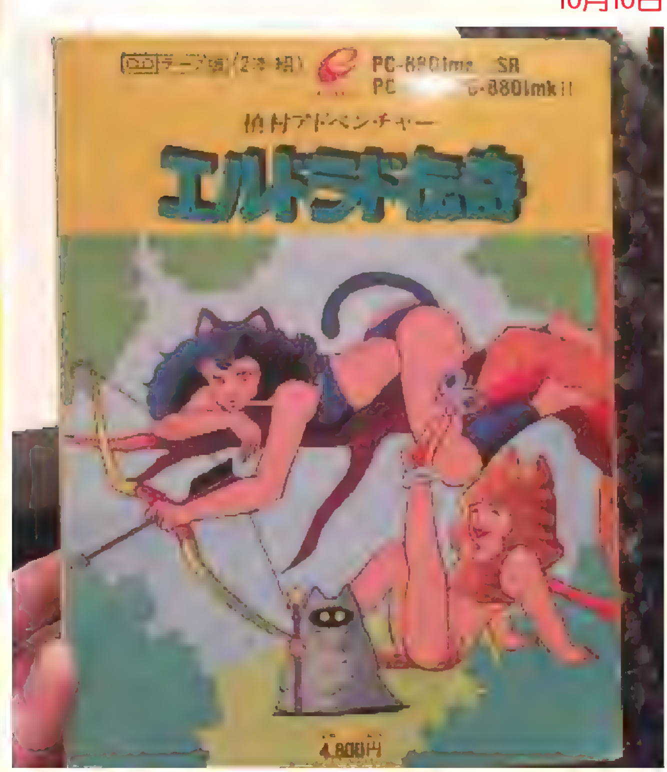


志仓千代丸

Mages.社长兼游戏制作人。代表作《斯坦因之门》

为了入手这个游戏我花了三年时间。

10月10日



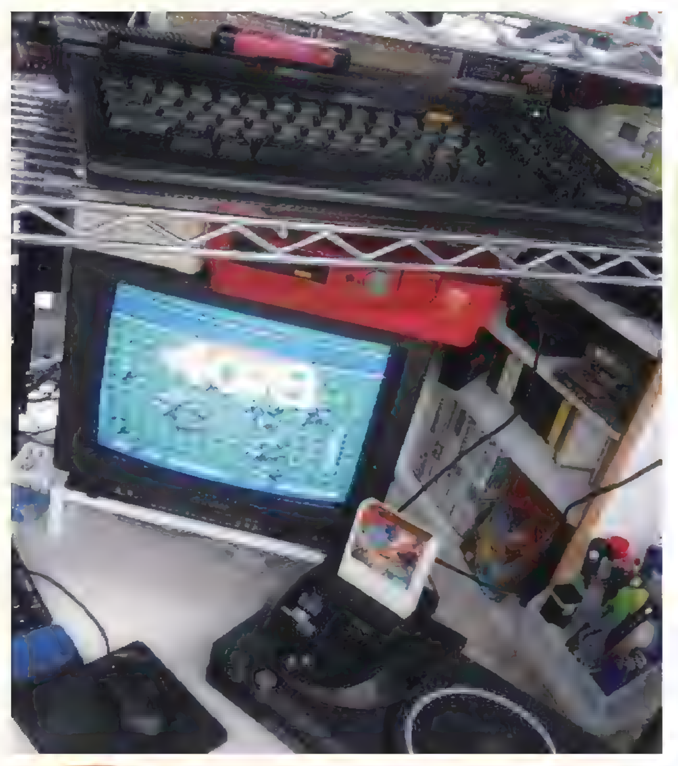
这可是1985年出的游戏，而且还是Enix的黑历史的一部分。真不知道社长发这张图居心何在啊。

神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《鬼泣》[illegible]

工作环境充实……

10月10日



这边厢是1986年的《达尔文战机4078》吗？最近都怎么了，日本流行复古吗？

稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，近期作品为PSV《灵魂献祭》

前几天，在Kickstarter上进行公众募资的项目《Mighty No.9》达成了400万美元这个惊人的目标。这是一个从半年前开始就和不同的工作人员一起筹备的项目。除了在公众面前露面的工作人员之外，也有很多人亲切地提供了帮助，可以说缺了其中任何一个人的协助，这个项目都无法成立。“《Mighty No.9》很有趣。”“我对《Mighty No.9》超感兴趣。”“我希望能为《Mighty No.9》出一份力。”——如果不是有着这种强烈的想法，我想他们都应该不会呆在这个项目组里。唉，本来这是制作游戏时不可欠缺的动机，但现在有这种想法的人却完全绝种了。

日本本来就很少接触“募资”这种资金调动方式，而且“公众”的话就意味着募资对象是一般民众。当时完全无法预测究竟能够筹集到多少钱，现在想想，真是走对了一步棋。进行筹资的这一个月，以及为此做准备的几个月时间，可以说是我人生当中最充实的时间——当然，这也是筹到款之后的马后炮了。

“为了什么人而制作游戏？”如果说好听点的话，大多数制作人都会说是为了玩家云云，不过这基本都是假话。尤其是在大公司里，在玩家之前不先把一大堆问题给解决了的话，连启动游戏项目都做不到。游戏开发成本居高不下，将制作人的自由完全给剥夺了。作为公司，背负着极大的风险，不知所措那也是很正常的事。即使如此，公司一边重视制作人却又不相信制作人的才能，一味依靠无意义的市场调查报告和消费倾向，这也不是解决的办法。

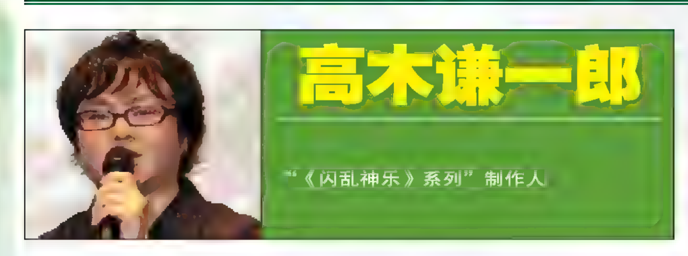
制作人不以畅销为目的，只是凭借着“我就想这么做”的冲动来制作游戏的那个时候，日本游戏得到了全世界的玩家的支持，可谓是最为光辉的时期。现在，抱有如此纯粹的想法来制作游戏的人还剩下几个？我也明白，那批游戏制作人已变得成熟，开始成家立业，只是靠着这种纯粹的想法是无法养活他们自己的。现实就是，不成为公司的奴隶，就无法偿还每月的房贷。

虽然很悲伤，但这就是残酷的现实。不过，放弃了制作游戏的那股冲动的人，就不应该自称是游戏制作人。“游戏操作员”，或是“游戏公司的销售员”，请你们如此称呼自己。有想要制作的游戏，希望玩家喜爱自己打造的游戏——每个游戏制作人都应该抱着这个梦想。对于游戏制作人来说，最大的工作动力应该是来自玩家的称赞，而绝不仅仅只是报酬。

我希望，通过公众募资的方式可以让过去那种纯粹的游戏开发方式得以复活。不隶属于任何大型企业的独立制作人，凭借着一腔热情而开始制作游戏。能给予这些抱有热情却苦于没有资金的人一丝希望的公众募资，拥有着能改变游戏业界未来的力量。希望这种募资方式能够在日本变得更加大众化，以网络为中心，让游戏制作人能够在更多的人的支援下开发游戏。

到头来，创造未来的，既不是国家也不是企业更加不是体制，而是每个人所付出的绵薄之力的集合体。如果玩家能够意识到游戏的未来正握在他们自己手中，游戏制作人便能找到继续奋战的理由。各位玩家，请把你们的力量逐渐分给我吧。

稻船老师可谓是一语中的。小编一直认为，艺术性与商业性之间是此消彼长的关系。现在越来越多的游戏项目通过Kickstarter等公众募资网站而获得开发的机会。是否能改变未来，让我们拭目以待。



高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人

和电击编辑部的人一起去喝了一杯之后，正在我家召开《KOF98》大会！

10月4日

终于有一款比我年轻的游戏了，但也已经是15年前的作品，真是岁月如梭。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2013年10月31日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第213辑上公布，敬请关注。

一等奖

2名 动力堡垒

二等奖

1名 原生铜USB数据线

1名 苹果闪电USB数据线

1名 蓝牙耳机

1名 原生铜HDMI数据线

《掌机王SP》第209辑中奖名单

特等奖 1名：马里奥主题花札

北京市	王云龙

特等奖 5名：掌机周边

郑州市	郭一帆	上海市	袁智琪
昆明市	李博闻	湘潭市	周恺
茂名市	黄文滔		

《掌机王SP》第209辑DVD问答——中奖名单

答案：B

上海市	王青益
桂林市	伍尔佳
南通市	朱鑫嘉

2名 NDS卡带收纳盒

1名 PSP硅胶套

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606 Email：pgking@263.net

本辑《黄金眼》中只有两款游戏的评分，不过双双杀入“热血推荐”评价可谓可喜可贺。《无双大蛇2 终极版》虽然是炒冷饭，不过倒也炒得色香味俱全，大量新要素颇有些旧瓶装新酒的味道。《英雄传说 闪之轨迹》是Falcom的一次技术升级尝试，其恐怖的读盘时间让不少玩家望而却步，不过游戏本身素质还是可圈可点，或许随着该作读盘改善补丁的放出，能够让大家缓缓拾回信心。不过这两款作品都是跨PS3平台的，且PS3版表现（非画质方面）均优于PSV版，不得不感叹厂商对于PSV版的优化还是不上心啊。 栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金殿堂”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

无双大蛇2 终极版

PSV

[illegible]

总分 26

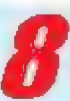
系统	★★★★☆
演出	★★★★★
耐玩	★★★★★

■无双OROCHI2 Ultimate■卡带
■Koei Tecmo Games■ACT■动作・一骑当千
■2013年9月26日■1～2人■无对应周边

胧月 即便继承了前作的高完成度存档，直接玩本作依然被庞大的新要素折服，故事模式中新增关卡数基本与前作持平，无尽模式的多周目迷宫探索和刷武器要素也相当耐玩。仙界武器相当于每名角色的秘武收集，让玩家有重温以往关卡的动力。新增的三重猛攻极具表演性，相当适合以角色魅力为卖点的“《无双》系列”。相较之下，对战模式则稍显鸡肋，网战时几乎匹配不到对手。缺点是合体技的使用必须双手划背触板或点击两侧的触摸屏，很容易造成换人的误操作，濒死时想用合体技来一发逆转时往往导致GAME OVER。 **9**

苍穹 作为“加料版”追加的内容非常厚道，系统、剧情乃至模式都有新意。但比较遗憾的是优化效果欠佳，甚至相比《NEXT》还有所退步，此外触控操作也不理想。 **9**

白菜 本作与PSV的相性确实很高，画面也保持了应有的水准。不过PSV版中敌兵从空无一物之处突然出现的问题确实有些让人烦躁，爽快感比起PS3版势必打折。 **8**



英雄传说 闪之轨迹

PSV

[illegible]

总分 24

音乐	★★★★★
剧情	★★★★★
画面	★★★★☆

■英雄传说 闪の轨迹■卡带
■Falcom■RPG■角色扮演
■2013年9月26日■1人■无对应周边

阿鲁 由于是该系列的首次全3D化，再加上对PSV平台的优化没做好，导致游戏在奔跑和战斗时会出现不同程度的拖慢，切换场景时过长的读盘时间也让人非常无奈，希望官方能尽快发布补丁彻底修复这个问题（PSV版第一个补丁的修复效果不理想）。剧情是“《轨迹》系列”的重头戏，本作在这方面没有让人失望，叙述故事的细致程度达到了系列的评价标准，整个游戏玩下来就像在欣赏一部电视剧。导力器系统和战斗系统都做出了部分变化，总体来说变得更加通俗易懂了，不过我方角色的必杀技效果普遍偏强，战斗难度有所降低。 **9**

虫无兮 本作剧情保持了“《轨迹》系列”的一贯水平，然后在没怎么解开剧情谜题的情况下就戛然而止。比起能慢慢适应的画面和读盘问题，这种做法更加难以接受。 **7**

白菜 制作上有一些缺点，不过向一线大作靠拢的制作态度令人赞许。剧情方面挖了大坑，故事铺垫部分冗长，高潮却又戛然而止……总之期待活用制作经验的续作。 **8**

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH

热血推荐　黄金眼评分 24

文 苍穹

3DS	RPG丨角色扮演・迷宫探索	
新・世界树迷宫 千年少女		
新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女		
Atlus	日版	2013年6月27日
1人	6279日元	对应邂逅通信
游戏时间：110小时		

作为3DS平台的第二作，《新・世界树迷宫》的公布有些突然，发售也与4代相隔不到1年。游戏实际上是以初代的架构为基础、用4代引擎进行制作，虽然并非单纯的“冷饭”，但开发周期较短也在情理之中。本作的十余万销量在迷宫RPG这一小众类型中依然属于佼佼者，不过市场反响略逊于前作，并没能达到预期。

从《世界树迷宫》到《新・世界树迷宫》

2007年，作为原创作品初登NDS平台的《世界树迷宫》让人眼前一亮，与角色的萌系画风形成鲜明对比的是战斗的超高难度，手绘迷宫地图的系统看似一板一眼，却能展现出玩家的独创性。2013年，标榜“进化创新”+“回归原点”的《新・世界树迷宫》则是系列首次引入过场动画和角色配音，也更加强调主线剧情和人物的性格刻画。故事模式的过场动画非常精美，在鸟海浩辅、小野大辅等大牌声优演绎下，角色的性格也更加鲜明，冒险的过程中笑料不断，甚至战斗中简单的几句台词都能展现人物的特点，相比以往玩家控制的“哑巴”角色而言出彩许多。但遗憾的是主线剧情整体比较平淡，沉睡千年的女主角的身世之谜在揭开时缺乏冲击力，表现平平的故事难以给玩家留下深刻印象。

由于是基于初代的架构，故《新》中的城镇、职业、音乐乃至FOE等熟悉的元素都能带给老玩家无限感动，用怀旧牌讨好系列粉丝

▲游戏中穿插的过场动画制作精良。

是厂商屡试不爽的妙招。当然游戏也并非简单地将老元素挪用照搬，职业系统进行了大幅度的调整，原本熟悉的职业有半数以上的技能都发生了变化，而高原部族和枪手这两个新职业也格外抢眼。对于迷宫RPG而言，做好职业的平衡性就等于成功了一半，《新》做到了这一点。然而“回归原点”的理念却也成为束缚新作进化的枷锁，系统方面的创新并不足够，甚至为了配合初代的结构而放弃了前几作所积累下来的创新元素，令人感觉颇为遗憾。

从《世界树迷宫Ⅳ》到《新·世界树迷宫》

▲魔石系统虽有新意，但在细节上还需完善。

在4代的Review中，个人曾评价过该作“细节进步但缺乏进化”，并没能达到平台进化后所应有的脱胎换骨，然而紧接其后发售的《新》则更是有原地踏步之感。3代中的航海模式是一大创新，依靠不同装备开拓探索海域的玩法融入了解谜要素，让游戏在迷宫探索外拓展出了新天地；4代的热气球模式则与主线紧密相关，虽然解谜的趣味性不足，但投食引诱FOE、制作料理给队伍增加持久Buff等要素对战斗仍有着极大的影响，结合QR码寻宝的玩法也很好地利用了3DS的新机能。到了《新》一切却又回归最初“城镇←→迷宫”这种两点一线来回奔走的模式，虽然设置了故事和经典两种模式，但就核心内容而言区别不大。《新》的“探索准备”系统基本是4代“食材料理”系统的变种缩水版，真正好用的效果都是随机出的，得反复刷。取消副职业乍看之下让战术的变化受到了制约，但本作所主推的“魔石系统”其实比副职业系统具有更高的自由度，装备一块魔石可以同时拥有其他数种职业的特技、甚至是敌人乃至BOSS的强力技能，令战术搭配的方式呈几何倍数增长。但是，魔石的一切战术性和实用性是建立在刷出对应技能的前提下的，魔石的技能格数、技能种类、技能等级都是靠刷，更不用提特殊的王之魔石那低得令人发指的掉落率。靠刷来延长游戏时间的做法绝对不可取，而过高的随机性也容易导致玩家产生疲倦感，远远不如前几作的副职业搭配和武器打造系统直观。

瓶颈还是羽化前的作茧?

本作的美版刚刚于10月1日发售，北美的各大游戏媒体都给出了不错的分数，但都要比4代低一些，可见对于《新》，广大玩家的看法是基本一致的。“《世界树》系列”作为迷宫RPG的一员，一方面始终在求新求变，力图突破类型的框架束缚，并通过细节调整提升亲和力，争取扩大玩家群——《新》中包括三种难度的选择、隐藏事件点的语音提示、自动移动图标的完善、阶层间瞬移功能在内的人性化设定都是在向新玩家抛出橄榄枝。另一方面，在核心部分始终坚持延续着系列的传统，比如总在调整的难度，虽然《新》不像以往作品在第二、三层就让玩家团灭到欲哭无泪，但中后期的难度还是保持着相当的水准，隐藏BOSS也极具挑战性，这正是“自虐树迷宫”让人屡败屡战、欲罢不能的魅力之处。不依靠简单地加入“宅基腐”元素迎合市场，而是坚持自身特色，并不断完善打磨细节，这种发展的方向是值得肯定的。虽然以“新”为名的《新·世界树迷宫》的创新步伐迈得有些小，但相信其中的一些尝试会对续作有所影响，也期待经过沉淀的《世界树迷宫Ⅴ》能让迷宫RPG在新世代的掌机平台上达到一个新的高度。

便携领域

尽管iPhone 5s和iPhone 5c在发布时没有获得太高的评价和带来足够的惊喜，但是这并不影响两台手机成为9月份口水度最高且卖得最好的手机。另外iOS 7的普及速度更是惊人，至少纸鸢身边好几个用iPhone 5的朋友都已经升级了iOS 7，扁平化设计的接受度如此之高，还真是有点出乎意料。

情报室

iPhone 5s成美国最畅销手机，Galaxy S4排行第三

来自加拿大投资银行Canaccord的最新数据显示，美国四大运营商网络中今年九月最畅销的手机为iPhone 5s，其次是iPhone 5c，三星旗舰 Galaxy S4排行第三。

这份数据有些令人惊讶，毕竟iPhone 5s的上市时间在九月下旬且出现断货，而iPhone 5c的销售情况似乎并不火爆，有传闻称苹果正因销量不及预期削减对上游厂商的iPhone 5c订单，多渠道也正对iPhone 5c进行促销。当然，对iPhone 5c的促销也增加了这款设备对消费者的吸引力。

同时，在Android阵营从高中低端市场不断掠取市场份额、苹果被挤压的大背景下，新一代iPhone能够取得销售榜一、二名的成绩还是令人眼前一亮。媒体普遍认为，随着iPhone 5s供给量和销售时间的增加，其销量还有很大的增长空间。

《狩魔猎人 原罪》明年登陆iPad

《狩魔猎人》（Gabriel Knight）是上世纪90年代由Sierra Entertainment制作的冒险游戏系列，故事围绕书店老板兼惊险故事作家 Gabriel Knight展开，讲述了一个带着家族诅咒的“狩魔猎人”所遭遇的冒险故事。日前，Sierra Entertainment创办人同时也是“《狩魔猎人》系列”剧作人的Jane Jensen宣布将对系列首部作品《狩魔猎人 原罪》（Gabriel Knight: Sins of the Fathers）进行重制，并在2014年登陆电脑和平

板电脑，其中就包括iPad。

《狩魔猎人 原罪》是一部在冒险游戏史上引起轰动的作品。在剧作家Jane Jensen的执导下，本作成为最早根据真实传说改编而来的冒险游戏，凭借一流的制作品质（包括一批天才好莱坞级别的配音阵容），《原罪》为后续冒险游戏开发商设立了一道新的标准。

故事的主角Gabriel伯爵是一位满嘴俏皮话，爱喝烈酒的书店老板，他终日被一个反复出现的噩梦所困扰，梦里他看到一个受到迫害的女人被活活地烧死。但是他既看不清这个女人的脸，也不知道这个噩梦其实与最近在新奥尔良发生的一连串巫毒谋杀案有关。他只是凭借自己的直觉调查，开始了一段自我发现的恐怖之旅——一段跨越时空的旅程。故事以真实世界中的巫毒教文化为背景。这种历史与幻想的细腻融合，是冒险游戏中少见的形式，Jensen 给游戏注入了无与伦比的真实感，足以让玩家深深地沉浸在游戏中无法自拔。

此次重新制作的版本将保留1993年原版的剧情和谜题设计，但音画方面做了重新优化，高清3D画质将取代20年前的像素画面，音乐方面则邀请到知名作曲家Robert Holmes再度出山，为游戏重新灌录原声音乐。

体育游戏《运球高手》将于10月内发布

Fuzzy Logic是一家总部设在南非的游戏开发商，或许这家游戏商并不为大多数人所知，不过当中却有不少来自迪士尼、Eurocom等知名厂商的资深游戏制作人员，综合开发实力不可小觑。而目前正在如火如荼制作中的新作《运球高手》（Soccer Moves）是Fuzzy Logic即将发布的一款体育类作品，游戏将足球比赛的最后进攻环节进一步放大，由此衍生出了一系列富有益智性的玩法。

其实谁都知道要在绿茵场上获得一次进球是一件非常不容易的事情，而《运球高手》则能够让玩家快速地进入逼近球门的紧张时刻，使用简单的操作和风趣的画面让玩家高频率地体验“头球摆渡”、“帽子戏法”或“梅开二度”的爽快感和成就感，虽然在统筹规划能力方面的考验不如《FIFA 14》这类大作，不过益智性却没有丝毫逊色。

游戏主张玩家们通过积极思考来确定进攻路线以及过人方式，可以是2过1、3过1、3过2等等。不仅如此，游戏还引入了移动次数限定机制，在规定的步数内你必须完成传球到射门的重要过程。至于最后是否能够换来观众们的喝彩，那就要看射门技巧了，例如角度和力度的选取，曲线球的运用等等。

此外随着游戏的深入，玩家可以对自身角色进行升级，解开更多富有技术性的过人、传球配合与射门等动作。游戏将会登陆iOS和Android两大平台，而配备的90道关卡足以让它成为一款杀时间利器。

三次元 3DS pace 空间

进入立体的世界！

任天堂3DS 掌机情报专栏

栏目主持 苍穹

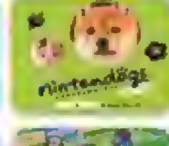
3D短波

10月10日是PSV-2000正式发售的日子，而当天日版3DS也推出了两种新配色，分别是纯白和亮黑，两款配色的外表都经过特殊的光泽处理，相比已经停产的冰晶白和宇宙黑更具时尚气息。

EVENT 10月1日

任天堂俱乐部召开“买二换一”的优惠活动，在2013年10月1日～2014年1月13日的活动期间，玩家只要登录任天堂俱乐部，将两张3DS游戏附赠的“小黄纸”上的序列号（シリアルナンバ-）输入，并完成调查问卷，就能够免费从14款游戏中免费选择一款下载。如果是购买了下载版的玩家，只需将机器与任天堂俱乐部账号绑定，完成调查问卷即可。赠送的游戏都是以数字版下载码（ダウンロ-ド番号）的形式得到，登录e商店输入后即可下载，同一个账号最多可免费换三次游戏。以前积攒了大量“小黄纸”的玩家们赶紧行动起来吧！

可供兑换的14款游戏如下：《任天狗+猫》（3个版本）、《马里奥网球 公开赛》、《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》、《塞尔达传说 时之笛 3D》、《火焰之纹章 觉醒》、《花和生物的立体图鉴》、《卡片召唤师》、《口袋足球联盟 快乐足球》、《飞行胜地》、《新·绘心教室》、《星际火狐64 3D》、《东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练》。其中《新·光之神话》需在10月31日后才会提供下载，更多详情可以登录任天堂官网查看http://www.nintendo.co.jp/mou1pon/index.html。



EVENT

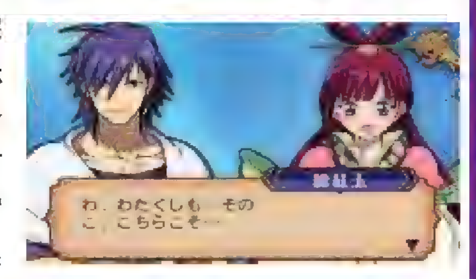
10月2日

在209辑中本栏目曾介绍过，稻船敬二的全新企划《Mighty No.9》正在募集资金。而截至到10月2日，该项目的累积金额已达384万5170美元，加上PayPal页面的直接投资，实际资金已突破400万美元。根据制作小组的承诺，只要筹集到的资金突破300万，这款基于PC平台开发的游戏就会移植PS4和Xbox One，而突破350万美元则会推出PSV和3DS的版本。喜欢《洛克人》的玩家们可以安心等待这款游戏的到来了。

GAME

10月2日

今年2月21日发售的动漫改编游戏《魔笛 初始的迷宫》于当天放出了2.0版大型更新补丁，追加了练白瑛、练红玉等4名可操作角色，2个迷宫、30个平行世界故事以及大量新语音，非常厚道！购买了原作的玩家只需登录e商店就可以免费下载，更新完后游戏的标题画面也会变成“魔笛 初始的迷宫 创世”。系列新作《魔笛 新世界》已经公布将于2014年发售，平台同样是3DS，相信NBGI此次良心举动旨在为续作提前造势。



GAME

10月2日

《幻想生活 连结》也同样放出了1.4版大型更新补丁，富含众多新要素——12名不同职业的大师可以成为同伴，追加12种职业的“先代试练”，追加强大的先代BOSS，解禁超高难度配方以及最强武器等。利用完成试炼或每日任务得到的金币和银币，能在女神像处换取超稀有的礼品。

GAME

10月2日

e商店日服更新，除了“简单下载系列”的第17作《黑白棋》、FC模拟游戏《亚特兰蒂斯之谜》外，为了给预定11月发售的《大合奏！乐队兄弟P》提前预热，商店里还提供了免费软件《大合奏！ 乐队兄弟P 仆人工具》的下载。利用该软件，玩家可以自由作曲，虽然不能进行演奏或合奏，但曲目资料都能继承到正式版游戏中。

GAME

10月3日

e商店美服一举更新4款游戏，除了已先行在日服登陆的《图形拼字游戏e3》、《轻松保龄球3D》外，为了迎合西方传统节日万圣节，《万圣节 不给糖就捣蛋2》也已上架，此外还有一款低龄教育类软件《快乐马戏团》。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：苍穹

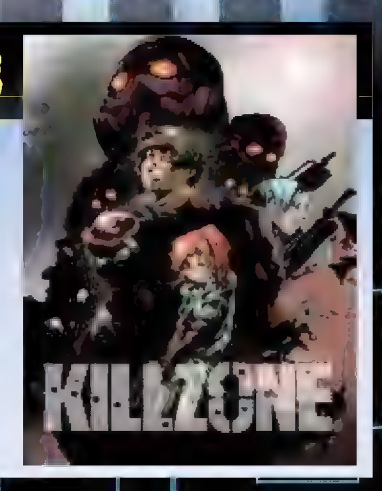
10月10日，PSV-2000日版正式发售，港版要到11月才会上市，故想买港版的玩家还需再等上一段时间。近期发售的PSV版《FIFA 14》饱受恶评，原因在于其又是换汤不换药的“名单更新版”，甚至连奖杯条件、图标都丝毫未改，EA对掌机市场的敷衍了事让不少玩家为之心寒。

《三国志12 对战版》免费配信

《三国志12 对战版》于9月26日在PS商店提供免费下载，该作是将《三国志12》中的对战模式抽离出来，专门供玩家联网对抗的免费版本，可以与本传或PK版进行对战。游戏以《三国志12》的即时战斗系统为基础，融入了卡片要素，三国时代的名将智士以卡片的形式存在，拥有各自的能力数值、兵种以及战法、特技。玩家还可以给武将装备不同的道具，或是通过合成进行升级。注意，本版本的本体是免费的，但如果想快速回复行动力，或是获得抽卡所需的国力就得进行充值，而且在游戏时需要全程联网。当然不想花钱的玩家也可以通过完成敕命获得买卡所需的宝珠，或是进行“获得模拟战”赢得抽卡机会。

《杀戮地带 佣兵》官方漫画开载

10月3日，由日本漫画家六甲岛カモメ负责绘制的漫画版《杀戮地带》正式公开，这也是系列首次漫画化。漫画版延续游戏版的世界观，以佣兵罗斯和修伊为视点，再现了危机四伏、充满杀戮的战场。漫画版除了刊载在《月刊少年ACE》10月号上以外，在PlayStation的官网也可以免费阅览。感兴趣的玩家不妨登录以下网址http://www.jp.playstation.com/scej/title/killzone/index.html。

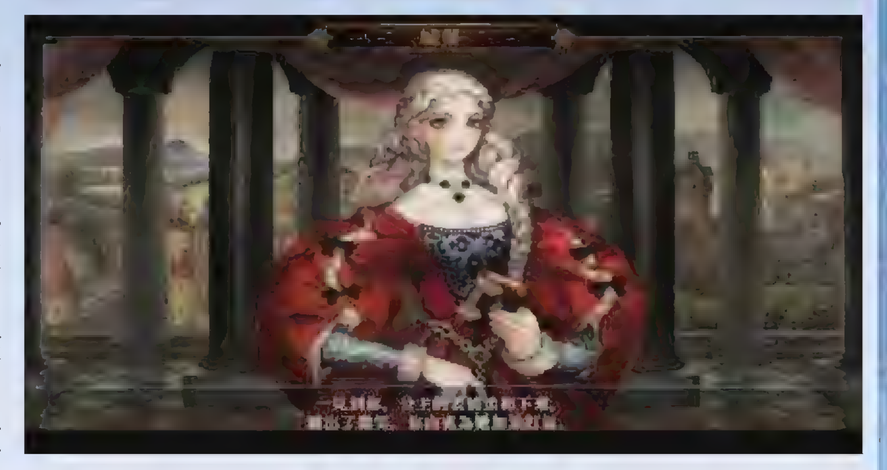


《灵魂命运》公测招募

预定今年登陆PSV平台的免费游戏《灵魂命运》于10月3日～15日期间，在全球范围内招募玩家进行公测。玩家只需在此段时间范围内登录PS商店，下载“Destiny of Spirits 世界同时ベ-タテスト –运命の九日间– ベ-タテスト应募券”即可。公测资格为随机抽选，日服的名额为1万人，已加入PS+服务的玩家可以直接获得测试资格。公测的正式开始时间为10月24日，为期9天，期间还将开展与PSV平台的人气角色——井上多罗和《重力异想世界》的主人公凯特联动的活动。

《龙之王冠》更新1.03

9月24日，《龙之王冠》再度放出更新补丁，除了提高联网游戏时的稳定性外，还做出了以下修正：①1.02版中在角色下方追加的三角形图标，可以进入选项中设置为“只显示玩家/全员显示/不显示”；②选项中设置是否显示给敌人造成的伤害值时，追加一项“只显示玩家”；③战士、亚马逊女战士在防御时，相关的装备品耐久性提升；④亚马逊女战士的狂战士状态效果调整。



此外，本作的中文版也在10月3日正式发售，官方译名为《魔龙宝冠》，内含英、日文语音和中、韩文两种字幕。

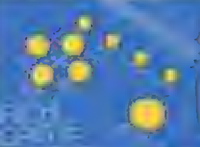
本月PS+免费PSV游戏一览

本月美服方面的PS+免费游戏并未有太大变化，不过值得一提的是为了配合《GTA V》的热卖，PSP版的《横行霸道 自由城故事》也已免费，感兴趣的玩家不妨用PSV回顾一番。欧服的《街霸对铁拳》、《块魂 拉伸》则都是新上架之作。

美服	
游戏译名	游戏原名
重力异想世界	Gravity Rush
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
反重力赛车2048	WipEout 2048
Zen弹珠台2 星球大战	Zen Pinball 2: Star Wars Pinball
雷曼 起源	Rayman Origins
欧服	
游戏译名	游戏原名
街霸对铁拳	Street Fighter × Tekken
块魂 拉伸	Touch My Katamari
重力异想世界	Gravity Rush
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
杰克和达斯特 三部曲	The Jak and Daxter Trilogy
潜行公司 黑暗中的克隆	Stealth Inc: A Clone in the Dark

那些年穷孩子

20世纪那些不知名的类Game & Watch掌机们



穷孩子的掌机

平心而论，80后孩子们的童年还是很幸福的，既有老一辈留下来的滚铁环、扔沙包等室外游戏，也有变形金刚、蓝精灵这些丰富的动漫玩具；既有各种传统连环画、小人书，也有舶来的《七龙珠》、《圣斗士》……当然，也少不了游戏机。

说起游戏机，在笔者记忆里首先出现的是家用机和街机，街机的印象不是很深了，家用机倒是还记着不少，虽然我的家乡太原还是比较封闭的内陆城市，但好歹是一座省会城市，尽管比不得沿海城市，不过不少游戏机也进来得不算晚。印象里大约是1985年的时候，我们这里出现了第一台家用机Atari 2600，现在想想，大概不是原装的。1986年元宵节的时候，父亲的朋友带来了一台“阿罗士”，回想起来应该是SEGA的SG-1000，当然也是山寨的。而后没几年我终于拥有了自己的第一台游戏机FC，当然也是山寨的，叫做“王中王”……

不过就算是山寨货，这些东西在当年来说也是奢侈品了，到了80年代末期的时候，很多家庭也都有了各种品牌FC了，所以倒也算不得是什么身分的象征，真正可以表现自己高富帅的，除了变形金刚

们的掌机梦

有那么一些掌机，它们的机能低下，比早年的GB都差一大截，画面也是一帧一帧地显示，和早期的Game & Watch非常相似。而且相当便宜。和那些在游戏店销售的著名掌机们不同，这些掌机们更多地存在于地摊上和跳蚤市场的柜台中和闹表、廉价玩具等放在一起卖。所谓存在即是合理，尽管机能低下，但这些掌机，在当年也陪伴一大批家境平平的孩子们圆了掌机梦。本辑专题，我们就来说说20世纪末盛行、即便今天还有卖的那些类Game & Watch的掌机们。

文 狼鬼霸刀
编 马修 美编 Juxi

的擎天柱或者大力神之外，大概就是掌机了。

而笔者最早见到掌机的时候，大约也是在1986年前后，那时距离Gameboy诞生还有3年左右，见到的自然就是传说中的Game & Watch了。

说老实话，笔者那个时候没见到过几次Game & Watch的实物，因为那个东西太稀有了，不同于FC这些已经可以在国内买到的机子，Game & Watch当时在我们这是完全见不到卖的，只有从国外带回来，自然是高贵得很。可以这么说，当时如果哪个小朋友能够有一台Game & Watch，那可比现在掏出个iPhone 5霸气多了。

不过俗话说得好："没有买卖，就没有杀害"，（咦？）商人们是不会无视那些穷孩子们渴望的眼神的，于是很快，各种为穷孩子设计的掌机纷纷你方唱罢我登场，一直战到了今天。于是乎，"《坦克过桥》"、"《高速公路》"、"万紫千红"、"超级中国人"，尤其是"俄罗斯方块"，这些名字就此被深深的印在了无数穷孩子的心目当中。

不得不说的是，童年时代的掌机实在太丰富了，没有上千，也有几百，实在是无力制霸，所以笔者只能挑选出来几台个人收藏的代表，来勾起大家童年的回忆了。如果里面没有大家自己童年的掌机，还请见谅，多多包含。

而开篇的最后还要说的是：这篇文章不会出现任天堂、卡西欧、美泰等大厂的掌机产品，如果80后的你的童年记忆是这些游戏机的话，那么恭喜你，你小时候就已经是个高富帅了，请接受我们穷孩子的羡慕嫉妒恨攻击吧……

废话不多说，现在就让我们坐上哆啦A梦的时光机，去看看小时候的那些专为穷孩子们而设计的掌机吧！

▲传说中的Game & Watch。

Mini Arcade

▲Mini Arcade，很清楚地标出了LCD GAME，也就是液晶屏游戏机。

老实说，童年记忆里出现的第一台掌机已记不清是哪台了，但第一个记住的就是这个系列，而且我相信中国第一次掌机普及，也是以这个系列为中流砥柱的。这些年我和很多朋友聊起老掌机话题怀旧，大家提到最多的几个游戏，大多都是来源于这个系列。

Mini Arcade，出现于80年代中期，是中国最早的一批掌机，比后来风靡大江南北的俄罗斯方块机还要早些，出品厂家已不可考，我手头的几台都没有正式的铭文，也没有产地，名副其实的三无产品。如果仅从中国市场大面积出现来判断似乎是国内组装的，但在国外也有很多这款机子的粉丝，我手头也有一些是从美国ebay购买的，由此可以判断出这款机子当年也是行销世界的产品。

从价格来说，Mini Arcade不算很亲民，1987年前后的价格大约为38～48元人民币，对于笔者这样的家庭来说，那是当时老爸半个月的工资。但是相比当时天价还不一定买得到的Game & Watch来说，已经是最经济的替代品了。

Mini Arcade基本上不管造型还是游戏本身，都是明显借鉴了Game & Watch的设计的，甚至连时间功能都保存了下了，不过游戏内容上和任何一款Game & Watch都不同，这点来说Mini Arcade其实是算不得很山寨的，并且游戏设计的也确实非常有诚意。

Mini Arcade系列大约出了有17款左右，分为两个系列。比较有名的有《飞碟进舱》、《坦克过桥》、《高速公路》等等几款。下面介绍下《坦克过桥》和《高速公路》。

▲从包装盒背面可以看到，这个系列有17款机型，但是没有任何厂商的信息。

▲整体造型和Game & Watch很是接近，包括按键数量，但是用料明显廉价不少。

坦克过桥（Plane & Tank）

首先是《坦克过桥》，这款游戏可以说是Mini Arcade中最著名的一款了， 以至于当时很多人都直接把这种游戏机称为“坦克过桥”，就好像后来很多人都把《街头霸王》叫成“对打游戏”那样。从外形看，Mini Arcade和任天堂的Game & Watch基本上是一致的，包括按键布局，但是细看的话，做工和用料比起Game & Watch还是差了很多的，不仅取消了金属面板，机身的印刷也粗糙很多，握持部分也不够圆滑，甚至有些割手。但是整体的卡片装简约造型，还是相当赏心悦目的。体积也足够小巧，可以轻松装进贴身口袋而不显累赘，硕大的屏幕也很是养眼，看时间也很方便。

机器本身没有电源开关，把电池装入主机后，主机就算启动了，设置好时间（有的机型还可以设置日期和星期）后，游戏机就进入了待机模式。这时屏幕上方显示时间，下方则自动进行循环的游戏演示，就像电脑屏保一样。屏幕不能关闭，关机就必须取出电池，不过一般没有必要，一节纽扣电池

▲本体的名字是“Plane & Tank”，不过“坦克过桥”这个名字也是相当贴切。

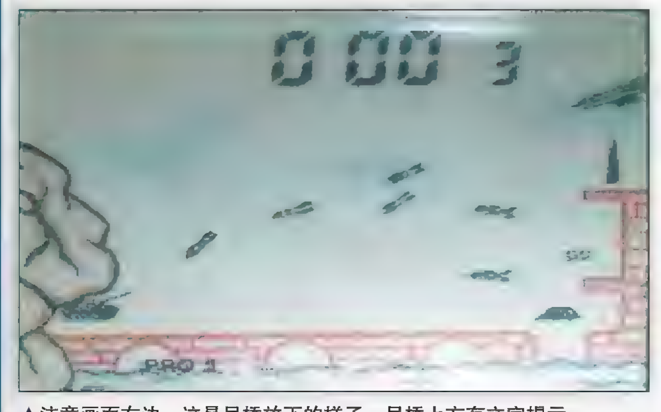
可以使机器运行半年之久，所以平时就可以当做电子表用了。

按下MODE键，就可以从时间模式切换至游戏模式，然后用方向键可以选择Pro1和Pro2两种难度，之后按下DATE键，就可以开始游戏了。

游戏的内容非常简单，用左右键操作自己的小坦克，一边躲避敌军飞机扔下来的炸弹，一边过桥，从左边的山洞驶进右边的碉堡里面。但是要注意的是碉堡门前的吊桥不是什么时候都会大开方便之门的，当吊桥升起时候，就只能操作坦克在桥上来来回回躲避飞机扔下来的炸弹了，等到吊桥再次放下，才能再次进入。

▲本体的名字是“Plane & Tank”，不过“坦克过桥”这个名字也是相当的贴切。

▲游戏中的画面，上方是分数，旁边的小数字是剩余的生命，下方的pro1表示现在是第一种游戏模式，右侧的吊桥现在是升起的。



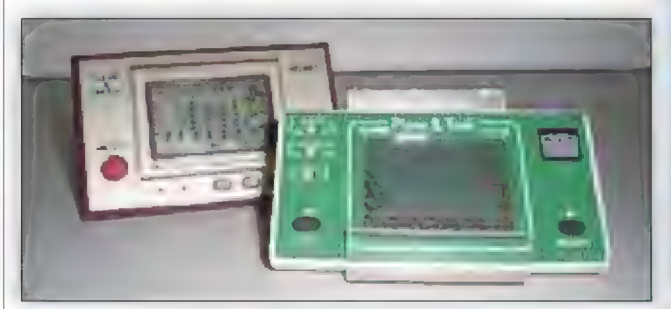
▲注意画面右边，这是吊桥放下的样子，吊桥上方有文字提示。

从内容上来看，《坦克过桥》和Game & Watch早期的作品《安全帽》应该说是基本一致的。都是躲避上空坠物，然后进入不定时开启的安全地带，相比《安全帽》，《坦克过桥》增加了个小小的贴心设计就是在碉堡的门口上方，会显示放下吊桥的时机来方便玩家进入。使得游戏难度略有降低。

▲任天堂的Game & Watch之《安全帽》，躲避型游戏的经典之作，模仿者无数。

▶《安全帽》同样是躲避高空坠物，同样是出口有开关两种状态。

▼两款游戏在本质上其实是一模一样的。



按照包装后面的列表来看，《坦克过桥》应该是Mini Arcade系列的一款成员，因此不管是画面还是游戏丰富程度上来说，都是略显简单单薄的，不过随着这个系列的不断发展，很快就产生了无数有趣的游戏，比如下面这款——《高速公路》（HIGHWAY）。

高速公路（Highway）

《高速公路》这个名字可能没有多少人记得了，不过要说起这个游戏，相信很多人都会马上就一拍大腿惊叫起来。

▲《高速公路》，也有玩家称之为“出租车”。

在我接触过的Mini Arcade玩家里，几乎所有玩家印象最深的就是这台了，当然，《高速公路》之所以这么有名，并不是没有原因的，那就是这个游戏确实设计得相当完美。

如同《坦克过桥》一样，这部机器放入电池后先设置时间，游戏也同样有两种难度，区别在于速度的快慢，这些都和《坦克过桥》是一样的，所以就不赘述了，来直接看看游戏本身。

游戏的内容就是主人公驾驶一辆……呃，看上去像是一辆敞篷车，一边躲避路上的障碍物，比如狗、木桩、路牌啥的，然后从路的左边接到拦车的女性，然后送到路右侧的站牌处，然后再去接下

▲演示模式可以清楚看到路上的障碍物，从来没有见过这么乱的《高速公路》，屏幕上方是时间。

一个……游戏听起来似乎不如飞机坦克之类的来得过瘾，这大概就是《高速公路》名气不如《坦克过桥》的原因吧，事实上不管是游戏性还是游戏画面，《高速公路》都可以说是达到了精品的水准。

首先说画面，不同于一般的横版或者纵版游戏，由于这这是款模拟驾驶的游戏，因此画面做成了纵深向的伪3D效果，同时所有的角色活动块都很大，所以在空间的利用上也比较充分，不同于《坦克过桥》中画面经常出现大幅留白，画面也生动了许多。另一个原因，就是在这种游戏机上一般情况下是连一个长相正常的人都很难描绘出来的，而本作中虽然五官依旧不算清晰，但能看出是身材姣好的妹纸，这对于那个年代的毛头小子们来说，可是绝对不能错过的啊（笑）。

▲当接上妹纸以后，副驾驶的位置上会显示出乘客，设计得很细心。

▲当右边出现站牌的时候，就可以把妹纸放下车了。

当然，仅仅是画面出众，并不能使这款游戏成为精品，本作的内容也相当丰富，《高速公路》在当时有不少可圈可点之处。比如《高速公路》其实包含了两种游戏行动，一种是传统的“躲避”行动，类似于《坦克过桥》中坦克在前进中躲避炸弹；另一种则是“传递”行动，即在A点得到一件东西，然后运送到B点。就现在来说，这些要素自然不算什么，不过在当时大部分游戏都只有1个行动要素的时代，《高速公路》的设计已经是相当有

▲每撞一次车，屏幕上方就会标记一辆车的状态，3次就Game Over，图标也会变得破破烂烂。

良心和创意了——不过接送妹纸并不是强制任务，并且随着游戏的发展，游戏速度也会越来越快，因此这个游戏也可以当做纯竞速游戏，来追求最快的驾驶速度，从而衍生出新的玩法。

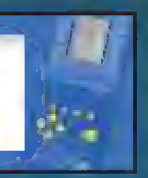
任何Game & Watch类掌机都有一个严重的问题，就是游戏动作的重复性太高，从而导致玩家很容易感觉到枯燥，进而放弃游戏，不同的游戏为了解决这个问题，也采用了各种各样的手段。

虽然《高速公路》本身已经很是优秀，不过厂家仍然在游戏内容上下足了功夫，也就是说，除了游戏本身，这台游戏机上海还藏了一个迷你游戏“老虎机”。简单来说，就是当玩家接到3次乘客之后，游戏就会暂停，然后就入一个老虎机的小游戏，当摇到3个同样的数字后，就会获得相应的奖励分数，并且会获得第二次摇号的机会——不要小看这个简单的设计，当年小伙伴们就为了摇出一组“777”不知道花了多少工夫，也使得这款《高速公路》成为当时非常抢手的机种。

▲注意右上方的老虎机小游戏，能转到3个7的话就太幸运了。

虽然Mini Arcade系列整体是80年代中期性价比最高的掌机，圆了当时很多穷孩子的掌机梦，但是这个系列的硬伤也很多，首先就是电池盖的问题，由于用料不是很好，所以电池盖的损坏率相当高，再加上丢失等等，使得Mini Arcade的使用寿命大幅下降。当然，这并不是最严重的，丢电池盖的情况毕竟在Game & Watch上同样存在，最糟糕的是Mini Arcade的按键。Mini Arcade的按键和Game & Watch类似，同样是按键和导电胶皮一体的设计，但是Mini Arcade的导电胶用料却远远不如Game & Watch，如果不细心保养的话，很容易就会烂掉，而对于没有保护意识的小朋友来说，这种情况可以说几乎是迟早要发生的，笔者小时候至少有两台以上的Mini Arcade就是因为按键烂掉而彻底报废的——这也是Mini Arcade系列现在存世很少的原因。

▲背面的电池盖很容易损坏或者丢失。



俄罗斯方块机

■当年几乎人手一台的俄罗斯方块机，这台是现在生产的版本。

到80年代末、90年代初的时候，中国迎来了第一次掌机普及的热潮，而这次全面普及的头号功臣，就是非常著名的俄罗斯方块机了。

关于这个庞大到无以复加的系列，笔者不打算多浪费篇幅做详细的介绍了，毕竟这个系列到现在也很容易见到，可以说是最泛滥、也是最便宜的掌机系列。

其实，笔者手头的这台并不是以前的产物，而是近些年新出的品种，价格也很低廉，甚至不到一根冰棍的钱。

不过在当时来说，这个系列还是出了不少经典机型的，比如带有语音功能的、内置拳击游戏的、大量变形版俄罗斯方块游戏的、可折叠的、钥匙扣状的，以及最著名的肯德基爷爷造型的，为掌机的普及起到了功不可没的作用。

▲游戏已经不需要再介绍了，大家都很熟悉，游戏画面已经不是普通的点阵概念了。

万紫千红

虽然俄罗斯方块机红极一时，但是笔者却始终对这个系列提不起兴趣，我个人更容易对打打杀杀的游戏发生兴趣，而不是对由一堆一模一样的方块组成的智力游戏着迷。

当时应该是1992年前后吧，Gameboy已经在日本发售将近3年，而香港万信则尚未正式代理，虽然在国内也依稀可以见到几台，但那价格是一般人想都不敢想的，可换卡的游戏机，在当时来说，还只是个都市传说。

但是小孩子向来听风便是雨（笑），可换卡的游戏机很快就传得沸沸扬扬了，可喜的是不久之后，人人都买得起的可换卡的游戏机竟然真的出现了！不过并不是Gameboy，而是一台名叫“万紫千红”的掌上游戏机。

应该说，这台机子是目前被误解得相当多的一台怀旧掌机。很大程度上是因为那像极了俄罗斯

▲俄罗斯方块机和万紫千红真的是太像了。

方块机的造型，会让人觉得很廉价。不得不承认的是，当初我也是抱着这样的偏见而与这台经典的掌机失之交臂的。

另一个原因则是屏幕和游戏卡——万紫千红的屏幕就是游戏卡，游戏卡就是屏幕，二者合二为一。这种与其说是换卡不如说是换屏的掌机并不稀有，就算是今天，在各大超市和小商品批发市场里仍然随意可见。但若是真的这样说，那便是大大地冤枉了万紫千红了。

我们只要对比下现在的屏幕游戏卡和万紫千红的屏幕卡，就可以发现二者在设计思路上截然不同：现在的换屏游戏机，游戏内容都是固化在主机里面的，是真正的换屏幕而已，所谓的游戏卡，除了屏幕再无任何电路芯片；万紫千红则不同，在万紫千红屏幕的下方，露出的是普通游戏卡一样的金手指，也就意味着万紫千红的游戏卡里面其实有两个部分，一个部分是屏幕，另一个部分则是货真价实的游戏卡——而这，就是万紫千红设计精巧的地方！

▲和现在的换屏游戏卡比较，万紫千红外露的电路部分和金手指相当引人注目。

▲卡槽可以看出和现在的换屏机有天壤之别。

其实万紫千红的硬件设计是真正的可换卡掌机构架，原则上其实是不需要换屏幕的。但是当时点阵屏成本过高，而传统的类似Game & Watch把画面预置在屏幕上的显示方式也无法满足游戏画面的延展性的要求，于是厂家便想出这么一个折中的办法——把预置好画面的屏幕直接固定在游戏卡上，既降低了成本，也保证的游戏的可换性。

这种设计和现在的换屏掌机最大的不同，就在于万紫千红的游戏ROM并不是固化在主机内部的，所以原则上万紫千红可以有无数的后续游戏支持，是货真价实的开放式掌机；而现在的换屏掌机，只能使用机子里附带的那几块屏幕，而无法扩展后续游戏，因为一开始所有的游戏都已经固化在主机里面了。

在笔者的印象里，国外也有推出过万紫千红这种设计的掌机，但是在国内似乎仅此一家，可惜的是，由于万紫千红的造型和游戏卡的误导性，使得很多人把这台机子处理掉了，导致现世存世量相当低，游戏卡更是难求。但是反过来说，也使得了解这台掌机的人并不多，除了骨灰收藏家之外，也很少有人会涉猎到这台冷僻的掌机。

▲万紫千红的卡很难收集，图中的是四盘1代卡和一盘2代卡。

▲游戏卡的背面，上面的文字是游戏卡的专利号，不知道是真的假的。

给万紫千红正名之后，我们就来看看这台饱受不白之冤的传奇掌机吧。

据笔者所知，万紫千红在上世纪90年代初期到中期生产过一批，中期到晚期又生产过一批，分别被称作1代和2代，从外观上来说，1代的配色较为朴素，2代则较为鲜艳。其他则无任何区别。

打开机身上盖之后，可以看到方向键和一个动作键，只有一个动作键也是容易被人误解为俄罗斯

方块机的原因。上方则是弧形排列着5个功能键，这5个功能键本身没有固定功能，可以根据游戏软件变成相应的按键，其中4、5两个按键也可以成为辅助的动作键B、C。不过机身设计过渡强调便携，因此按键的手感相当糟糕，尤其是机身下方的电池舱，给操作手感带来了各种不便。

▲游戏卡插在盖子上，下方的电池舱非常影响手感，差评！

◀主机背面有详细的说明，并且注明了1代和2代的不同。

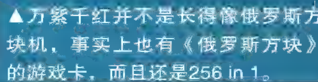
然后我们再来看看万紫千红的游戏卡，每盘游戏卡都有一个卡套，用以保护外露的屏幕，整体造型借鉴了Gameboy的游戏卡造型，连花纹都几乎一模一样。

▲游戏卡的纹路可以看出，很明显是模仿GB卡的造型。

万紫千红的游戏卡同样分1代和2代，而且相较主机要区别更加明显一些，2代卡要更小些，当然，也有节省成本的恶意在里面（笑）。一般情况下，1代和2代卡是可以互换使用的，也就是相互兼容，但是个别游戏只能运行在2代主机上——这种关系类似于GB和GBC的关系。如果收藏的话，2代主机由于年代较近，相对好收一点，但是做工用料则要逊于1代机。

▲1代卡和2代卡，可以看出造型上明显不同，卡套也不能通用。

但是游戏本身的素质就不敢恭维了，虽然机体架构设计是现代思路，但是游戏内容上则纯粹是Game & Watch的水准，甚至不如前面提到过Mini Arcade，虽然偶尔有些不错的游戏，但是总的来说，和现在那些换屏掌机的游戏质量无甚区别，垃圾要远远大于精品。

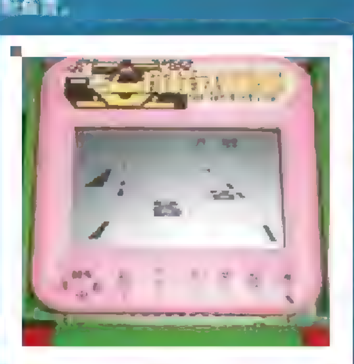


▲万紫千红并不是长得像俄罗斯方块机，事实上也有《俄罗斯方块》的游戏卡，而且还是256 in 1。

▲《足球》，玩家操作的角色会闪动表示，带有卷屏设计，可以清楚区分前场中场和后场。

▲《海空大战》，玩家是中间的那个小潜艇，可以垂直发射导弹，还能水平发射鱼雷。

▲《街头霸王》，从平面下方的说明可以看出，5号功能键也可以变成动作键B。



◀《方程式赛车》，相对前面几款来说画面显得略充实些。

万紫千红上最为人称道的其实并不是游戏，而是一款万年历软件，事实上，万紫千红的官方名字也是“电子台历”，不禁让人想起十多年后的“小神游双屏多媒体互动系统”。可惜的是，这盘万年历的游戏卡更为稀有，我至今也未求得一盘。实为一大憾事啊……

■所谓的台历模式，因为没有《万年历》的游戏卡，所以只能摆个样子了。

百变龙

1995年之后，香港万信代理了Gameboy，使得很多人都得以一睹真正的现代掌机风采，但是对于当时要400乃至更高的售价，仍然让很多穷孩子干流口水而无计可施，只能眼巴巴地希望从身边的高富帅小朋友那里过过瘾。

这时，席卷全国的俄罗斯方块机早已让人审美疲劳，而国内也没有能力推出低价的类似Gameboy的机型。而穷孩子们的掌机梦，似乎就要暂时放慢脚步了。

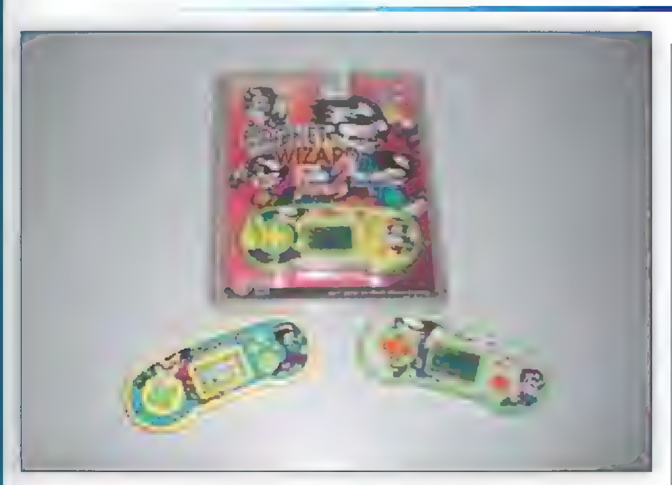
然而历史总是螺旋式的上升，就在Gameboy大行其道的时候，Game & Watch类型的掌机，反而悄悄地复活了。

这就是百变龙，这个系列也是怀旧掌机玩家们经常提起，津津乐道的一个系列。

百变龙，出处不明，从繁体中文商标和命名风格判断，应该是台湾出品，但从很多怀旧掌机收藏家的国外藏品看，似乎是国外某些系列的山寨……其价格相当低廉，10～30元的价格在90年代中后期已经不再是高不可攀的数字了，很多学生的零花钱就足以支持，并且由于Game & Watch类掌机已淡出人们视野已久，因此很多人反而可以像买小玩具一样轻松入手。

这个系列在国内分支较多，不过主要的是两个分支系列，一个是“Pocket Wizard”，另一个是“传说の大英雄篇”，前者以2 in 1为卖点，就是一台主机上有两款游戏，后者则是以连续的剧情为买卖点。

Pocket Wizard



▲百变龙的Pocket Wizard，一台主机有2款游戏。

▲包装的背面可以看出，这个系列出了4款机子，8款游戏。

先说Pocket Wizard，这个系列一共出过4款，笔者有其中3款，惟一缺的，却恰恰是我当初买过的那款，现在想来还真是有点讽刺。机身给大家印象最深的就是鸟山明龙珠风格的机身彩绘，但是出处不明，大概没有版权吧……机身的十字键也很醒目，但是应该同样没有版权吧……

按键手感略硬，但总的说来还不错。相比传统的Game & Watch掌机取消了时间功能，定性为纯粹的游戏用掌机。虽然依旧属于类Game & Watch掌机，但Pocket Wizard的画面比起早期Game & Watch掌机来说还是能看到进步的，背景画面相当鲜艳，游戏内容也很丰富，躲避、攻击、搜集甚至HP的概念都有出现。比较遗憾的是，由于屏幕固定化内容的限制，2 in 1中通常会有一个游戏显得相当鸡肋。

现在就来挨个看一下我手头的这几台Pocket Wizard吧，也许这里面就有你曾经拥有过的。

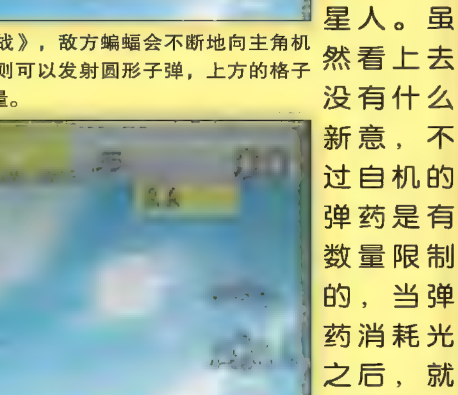
▲Pocket Wizard主机背面，电池舱增加了螺丝的设计，虽然换电池不方便，但是电池盖丢失的风险也降低了。

飞行机壮绝战/一脚踢

▲百变龙的Pocket Wizard，一台主机有量款游戏。

第一台叫做“飞行机壮绝战/一脚踢”，名字起得相当直观。

《飞行机壮绝战》，顾名思义，就是一款射击游戏，操作自机左右闪避外星人的撞击，并且发射导弹消灭外星人。虽然看上去没有什么新意，不过自机的弹药是有数量限制的，当弹药消耗光之后，就只能躲避而不能进攻了。不过在屏幕右下角会不定时出现补给弹药，只要让自机靠近弹药补给箱，按下攻击键，屏幕上方的弹药仓就会显示出新的弹药，弹药仓一次最多可以积攒3批弹药，因此如何合理地分配弹药，就成了玩家主要考虑的部分，既增加了难度，也延长了游戏时间。



▲《飞行机壮绝战》，敌方蝙蝠会不断地向主角机撞过来，主角机则可以发射圆形子弹，上方的格子里会显示剩余胆量。

▲右下角偶尔会出现补给弹药，要记得赶紧过去补充。

《一脚踢》则是一个足球游戏，或者说是一个足球守门游戏，玩具操作守门员，左右移动接住对面球员射出来的足球即可，除此之外再没有其他设计，相比《飞行机壮绝战》，这个应该算是配菜了……

►《一脚踢》，玩家只需要操作下方的守门员接住对方射来的无数足球即可，背景可以说相当违和。

新世纪赛车/天才网球员

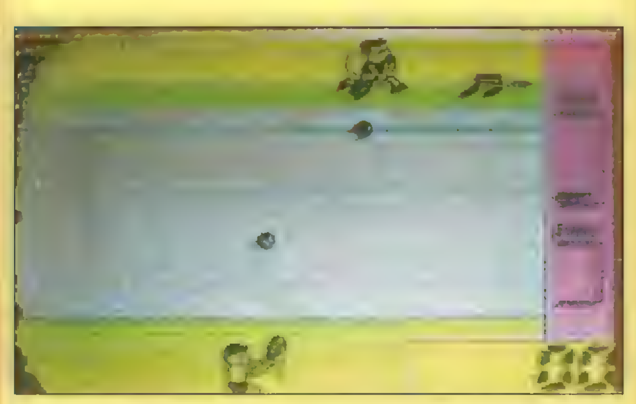
▲新世纪赛车和天才网球员，黄色机壳配绿色按键，机身的十字键龙珠风格的贴纸很吸引眼球。

第二台是“新世纪赛车/天才网球员”，嗯，名字起得比上一台还要直观。

《新世纪赛车》做得中规中矩，也没有什么伪3D效果，就是普普通通的2D横卷轴游戏，不同的是这款赛车游戏没有“命”的概念，屏幕右面有两个槽，一个是时间槽，会慢慢减少；另一个是完成度槽，会慢慢增加。在时间槽变为0之前，撞多少次车也没关系，但是时间槽一旦为0，就Game Over；反过来说，在时间槽变为0之前，完成度槽变满，就可以过关。这种设定很像街机的一些赛车游戏。

▲新世纪赛车，右上方是时间槽，下方的槽是距离终点的计量器，必须要在时间槽空掉之前使下面的槽变满。

《天才网球员》则是巧妙地利用了赛车的轮子来表现网球，效果不错，但是游戏本身乏善可陈，仅仅是接住对方打过来的无数网球而已，和真正的网球游戏相差甚远。



▲《天才网球员》，右侧上方的是时间槽，下方的是接球槽，要在时间槽空掉之前攒够接球槽，就可以进入下一关。

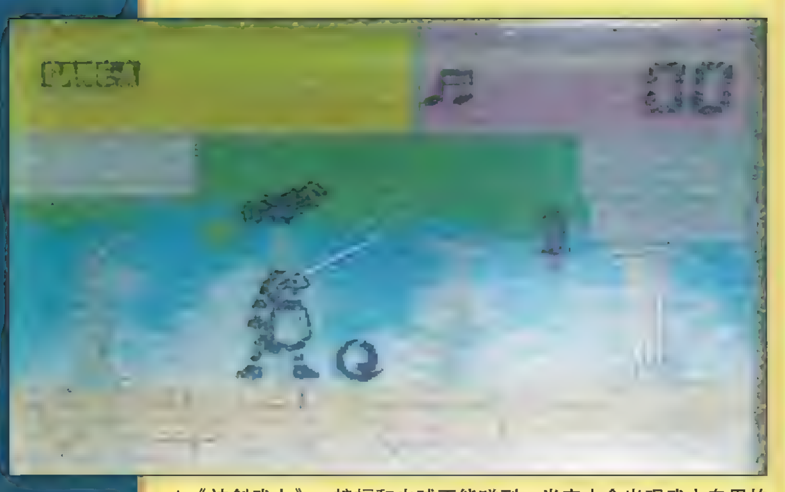
神剑武士/斗拳大赛

▲《神剑武士》和《斗拳大赛》，绿色的机身配以红色按键，机身的十字键的龙珠风格的贴纸很吸引眼球。

压轴的总是最好的，至少我是这么认为的，接下来就是第三台“神剑武士/斗拳大赛”了，从名字看是相当霸气的，而且似乎一下子也很难明白游戏的内容，那么就让我们实际把玩下吧。

《神剑武士》是我个人认为这3台里最有趣的一款游戏，甚至可以说已经具有了A·RPG的风范，内容相当丰富。

首先玩家操作主角——一个穿着中世纪盔甲的武士，天空会有邪恶的蝙蝠飞来飞去，而地面上也有火球不断地向主角袭来。主角虽然一身盔甲却脆弱得很，不管是蝙蝠还是火球，一碰就挂，所以只能不停底跳跃躲避地上的火球，但是跳起来又要小心天上的蝙蝠，前进得非常艰难，但是我们的主角毕竟是武士一枚，一味地腾挪闪避似乎也说不过去，好在半空中会随机出现主角的宝剑，跳起便可以拿到，当然，跳起拿剑时也得小心碰到蝙蝠。

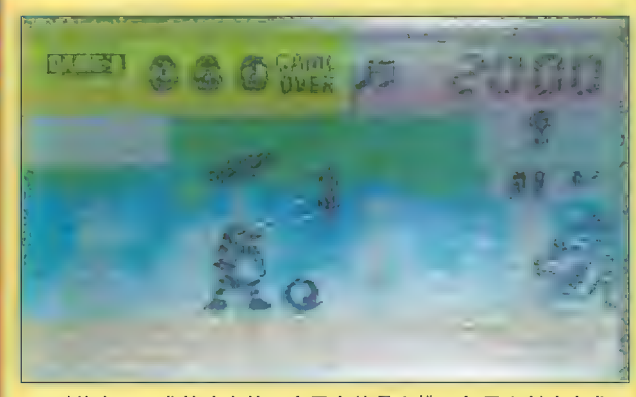


▲《神剑武士》，蝙蝠和火球不能碰到，半空中会出现武士专用的宝剑。

当主角拿到宝剑就不一样了，虽然没办法攻击空中的蝙蝠，但是砍地面的火球倒是不费吹灰之力。不过宝剑也不是什么好材料做的，很不经用，砍不了几下就报废了，虽然我们的主角一次最多可以携带3把宝剑，但是架不住坐吃山空，所以还是要珍惜着用……

一路连砍带闪的前进，当得分达到2000的时候，屏幕右边的门里就会出现一条巨大的恶龙，毫无疑问这就是BOSS恶龙SAMA，地上那些烦人的火球就是这个家伙吐出来的。而在恶龙的头上，我们似乎看到了什么奇怪的东西……没错，在恶龙头上，有血槽！于是这个时候之前攒的宝剑就到了派上用处的时候了，举起大刀向恶龙的头上砍去吧少年！攻击恶龙四次之后恶龙就挂了，然后就是奖励分数，进入下一关。

▲宝剑可以砍掉火球，但是有使用次数限制，左上方的槽表示现在武士拥有的宝剑数量。



▲到关底了！龙的头上的四个黑点就是血槽，每用宝剑攻击龙一次，就可以扣掉龙一滴血。

听起来很刺激吧，连关底BOSS都有。而且游戏行动非常丰富，剧情感也很不错，难度适中，玩起来就很难放下，算得上是类Game & Watch掌机晚期难得的精品之作了。

但是另一个《斗拳大赛》就比较坑爹了，虽然名字起的很霸气，但其实就是猜拳而已，也就是所谓的“野球拳”，不过就算赢了，也不会有PSP版《野球拳》里那些福利……

▲猜拳游戏，很传统，但并不好玩。

传说の大英雄篇

除了Pocket Wizard之外，百变龙还出过另一个系列，叫做“传说の大英雄篇”——其实我一直很好奇，难道还有别的“篇”么？也许有吧，不过我是没见过了……

据笔者所知，这个系列也是出了4台，我同样没有收到全部的，只有其中两台。

这个系列的机子卡片外形深得我心，不过游戏就只有一个了，当然，既然只有一个游戏，那么相应的游戏复杂程度就会有所上升，而且按照设定，貌似4个游戏在剧情上似乎也是有所关联的。严格来说，这个系列的机子知名度是要大于Pocket Wizard的，这要得益于其中一款游戏的名称——《超级中国人》。在当时，这种威力感十足的名字总是会激起小男孩们的爱国情怀，所以据说，这款机子是当时同系列里卖得最好的一台（笑）。

▲“超级中国人”的名字很威武。

超级中国人

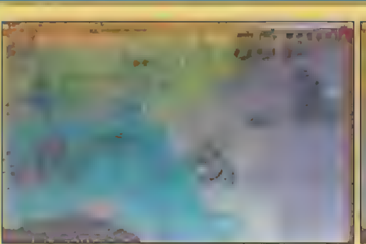
虽然名字叫《超级中国人》，但事实上笔者是没看出这游戏和中国人有任何关系。从个人的角度来说，游戏的内容极其难以理解，玩家操纵一个可以发射“龟派气功”的主角，和一个同样会发射“龟派气功”的巫婆对射。不同于巫婆的气功威力无比、对方挨一下就挂，主角的气功似乎对巫婆没有任何效果，当然，打中巫婆的话还是会有加分的。

▲游戏一开始就是和巫婆对射，但是主角的攻击对巫婆似乎无效，巫婆头上的血槽完全不会下降。

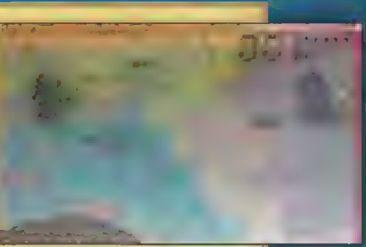
然后屏幕的左方偶尔会出现一种看上去很像宝石的东西，主角移动到宝石前方，按下左键，这时巫婆就会吐出一个喊着“HELP”的人形的东西，这时抓紧机会赶紧攻击巫婆，就会减掉巫婆一滴HP；但是如果不小心打中了那个人形的东西的话……不好意思，主角就挂掉了。

那个人形的存在时间并不长，很快就会消失，这个时候游戏就会回到最初的状态，重新等待宝石的出现，就这样周而复始，直到把巫婆的五滴血全部打掉。

然后？抱歉……然后我也不知道了……事实



▲得到宝石后会出现一个喊着“help”的人形，这个时候就可以攻击到巫婆了，但是要小心不要误伤那个人形。



▲主角身后出现一个宝石，赶紧拿到它吧。

上这个游戏我一关也没通过，那个人形的东西非常碍事，再加上我本身手残，想要不误伤那个家伙的可能性几乎无限接近于0。不过一般考虑的话，应该是像前面提到过的《神剑武士》一样，进入一模一样的下一关——当然，难度增加了。

在任天堂的FC和SFC上也有《超级中国人》，我并没有玩过，不过似乎和主机版的那款只是同名而已，而之所以要提起这个《超级中国人》，是因为我的第二台机子也有这样的特点。

因为第二台机子也有个非常有名的名字——魔鬼克星！

▲FC版超级中国人游戏画面。

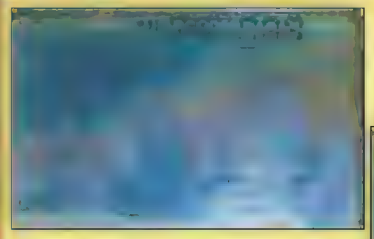
魔鬼克星

■"传说の大英雄篇 魔鬼克星"内容和名字倒有点贴切

▲电影《魔鬼克星》，国内译作"捉鬼敢死队"。

也许大家不是很熟悉这个名字，那是由于这个名字并不是大陆采用的翻译，大陆和香港的翻译是"捉鬼敢死队"，而"魔鬼克星"这个名字也再次印证了此掌机的出产地——台湾无疑。不过和上一个《超级中国人》一样，这款游戏和那部经典的电影以及可爱的棉花糖鬼魂同样扯不上任何关系。

游戏里玩家是一个打扮得很帅的家伙，不断躲避不知道是地雷还是什么奇怪的东西，收集随机出现的两样东西，一样是回旋镖，一样是飞行背包，当这两样东西全部到手以后，游戏就会进入第二个版面（当然，背景并没有发生变化，因为是画上去的）。



▼可以看到半空中有一个回旋镖和飞行背包，得到这2个道具就可以进入下一个版面，但是要小心地面的敌人。

▲在进入游戏前，会有类似输入名字的设置，《超级中国人》也有同样的设计。

在这个版面里，主角飞在空中，对面是一个巨大的魔鬼头在上下移动，并不停地吐出"龟派气功"，主角头顶还有一只蝙蝠状的小恶魔在飞来飞去制造障碍。主角要做的就是躲开气功波和蝙蝠，然后用回旋镖狠狠地砸向那个魔鬼，同样是5滴血，同样是极高的难度，同样笔者一次也没有通关过（泪）……

◀第二个版面会有一只恶魔在上下移动，并且不断攻击主角，同时天空还有只蝙蝠干扰主角，用刚才得到的回旋镖努力攻击，得分下面就是恶魔的血槽。

整体来说，百变龙系列掌机最大的特点就是玩具化的设计：鲜艳的外壳和略显花哨的贴纸，都在预示着类Game & Watch系列机器即将离开掌机的队伍。不过比起前辈，百变龙最大的进步就是机身背面的电池舱增加了螺丝，避免了电池盖的丢失问题，这一设计在现在很多掌机中仍然可以见到。

►"传说の大英雄篇"的机身背面的电池盖同样采用了螺丝钉设计。

当百变龙从笔者的视野中消失时，时间已经到了2000年左右，以世纪之交为界，现代掌机逐渐占领了整个掌机市场，而类Game & Watch掌机也失去了自己作为掌机低端替代品的价值，逐渐变成了单纯的玩具等小商品，从玩家的世界中销声匿迹。

但是对于国内第一批接受电子游戏的玩家们来说，这些不知名的类Game & Watch掌机在心中留下的痕迹却是不可磨灭的，也是非常宝贵的一份回忆和感情。直到现在，很多朋友在谈起这些掌机的时候还是会忍不住激动起来。

遗憾的是记忆总是残缺的，记忆中的掌机其实比文章里提到的要多出不知多少倍，其中大部分都已经彻底的消失于历史之中，我也仅仅只能以手中的几台来缅怀那个似乎很是遥远而又让人印象深刻的年代了。

如果你是已过而立甚至将到不惑之年，那么希望本文能够让你召回童年的那份悸动；如果你没有经历过那个年代，那么希望本文能够让你了解到几十年前那些曾经默默努力着的无名掌机们。倘使如此，那便是我写这篇文章的最大收获了，谢谢观赏！

文 白菜 美编 咕噜

新的《梦幻之星》始动

SEGA×tri-Ace，报上这个组合之名，恐怕不少老玩家都会心动。3A的制作实力早已是有目共睹，而这次他们接手SEGA的人气品牌“《梦幻之星》系列”最新作，又会让它散发出怎样的光辉呢？本作刚刚于TGS上公布，我们将目前已经得知的情报汇总于此，大家赶紧先睹为快。

PSV

RPG | 角色扮演

梦幻之星 新星

ファンタシースター ノヴァ

SEGA	日版	预定2014年内
1～4人	售价未定	对应周边未定

STORY

隶属Arcs特殊行星探查队奥尔塔的太空舰“三角变化号”，在准备前往新发现的行星“玛奇亚”进行长期现场调查时，忽然遭到了来自行星侧的攻击，不幸被击坠。

万幸紧急着陆成功，然而众人所来到的行星，却是个光子能量完全无效的神秘世界。而且原本还不应该存在文明的这颗行星，却由超巨大生物兵器“巨灵”所占据。它们身着科技重装备，在地表昂首阔步，并对众人发起袭击。

在为数不多的幸存人员中，主人公与其他同伴们决定对行星进行调查。目的是找出神秘的袭击者，以及逃离行星，回到总部。在严酷环境下的生存之战，现在即将展开。

冒险的舞台“玛奇亚”

在玛奇亚等待着玩家的究竟是！？

◀主人公发现了疑似人工建造的巨大建造物。玛奇亚理应是没有文明存在的……

主人公一行坠落的行星“玛奇亚”，是一颗无法使用“光子”能源的、不可思议的行星。本作中玩家除了体验与同伴们一起编织的故事剧情外，在这个生息着巨大敌人的世界中，仅凭主人公一行的力量生存下去的“求生感”也是值得品味的。

公开的部分设定图！

与众多敌人和巨灵展开战斗的行星玛奇亚的设定图大公开！图上也描绘了角色，因此值得回味的不仅仅是充满幻想的气氛，还有场景的壮阔感。

在未知的行星“玛奇亚”

「和搭档在一起就没问题！我已经有很棒的预感了！」

露缇娜

种族：人类
性别：女性
年龄：18岁
职业：法师

本作的女主人公。是个活泼坚强的少女，称呼主人公（玩家）为“搭档”（Body），与主人公一起行动。由于不擅长接近战武器而转职为法师，但是非常喜欢空手格斗，没有武器时非常强大。

“本大爷是不会倒下的！不管发生什么事！”

赛尔

种族：人类
性别：男性
年龄：18岁
职业：战士

志愿参加特殊行星探查任务的青年。不管在什么任务中，都以绝对不会倒下作为信条行动，被同伴们称为“不倒的赛尔”。虽然是个能为同伴两肋插刀的好男儿，但也会因冲动而引来危险，算是美中不足。

展开的生存之战

「你们听好了！一定要活着回来，全员都要！」

拥有“晓红之菲尔蒂亚”异名的沙场老将。原本是三角变化号的战斗部队队长，却因为某个缘由而担当着临时舰长。她虽然拥有不逊男儿的豪爽性格，却也会因为尚未习惯的职务而陷入困惑。

菲尔蒂亚

种族：人类
性别：女性
年龄：28岁
职业：战士

未知的冒险在等待着你！

武装巨大生物"巨灵"袭来！

巨灵是作为超巨大BOSS型敌人，安置在故事的关键之处来阻止玩家前进的。由于其身型过于巨大，通常情况下玩家只能攻击它们的脚部，但当特殊的领域作为踏足点出现后，玩家就能对其身躯或头部展开攻击了。顺便一说，线下联机模式中也可以4人协力挑战巨灵。

与巨灵的决战

▲与身型远超人类的巨灵进行战斗，魄力满点！其难度也无需怀疑，在线下联机中，与同伴一起共斗讨伐巨灵也是极富乐趣的。

找出有效的攻击手段！

◀在与巨灵的战斗中，攻击的目标将成为战斗的关键。让巨灵周围产生作为踏足点的特殊领域后，就能攻击脚部以外的目标了。攻击各个部位，找到其弱点所在吧。

巨灵
阿格里俄斯

全长：62.5米
全高：27.4米

阿格里俄斯是主人公一行坠落玛奇亚后，遭遇的第一头巨灵。其性格狰狞，会主动袭击众人。身上装备着两门主炮和追踪导弹等武器，头部附近有类似驾驶舱一样的设施，但似乎无人在其中。

在行星玛奇亚上昂首阔步的超巨大敌人"巨灵（ギガンテス）"。而主人公一行要面对的也不止巨灵，还有许许多多各式各样的敌人。

对巨灵的杀手锏

大型射击兵器
投射枪

“投射枪（パイル）”是为了讨伐巨灵而制作的大型投射决战兵器。它能够投射出鱼叉一样的武器，刺穿巨灵坚固的装甲。攻击刺在巨灵身上的鱼叉，就能将其打入深处，从而压制住巨灵，甚至是夺得其操控权。被破坏了装甲的巨灵，在讨伐难度上也会更加轻松。

阻挡在玩家面前的各种敌人

行星玛奇亚上除了巨灵外，还生息着许多其他的敌人，都会对主人公一行亮出獠牙。虽然不如巨灵那般巨大，但也是不能掉以轻心的对手。它们各自拥有不同的攻击方式，若是不慎遭遇后，一定要仔细观察它们的举动。另外也有可能遇到敌人以外的生物？

◀虽不如巨灵般巨大，但数倍于人类体型的敌人也比比皆是。正面对抗并非上策，不如想想办法攻个乘其不备吧。

与同伴们协力开拓生路！

文 苍穹 美编 Juxi

还有不到一个月的时间《MM4》便将发售，官方也陆续放出了越来越多的情报。提醒一下感兴趣的玩家，本作的早期购入特典是2代的战车“野巴士”，购入游戏后在11月内都可以免费下载到，所以想买的话不妨就第一时间入手吧！

3DS

RPG | 角色扮演

重装机兵 4 月光歌姬

メタルマックス4 ~月光のディーヴァ~

角川Games	日版	预定2013年11月7日
1人	6980日元	对应周边未定

相关报道：Vol.206、207

新战车登场

10式战车

以日本陆上自卫队的主力战车为原型，双引擎搭载强力的装甲，默认主炮为120mm加农炮。

Racer

山本贵嗣原创的机车，本用于竞速比赛中，在改装后搭载了轻型武器以满足基本的战斗需要。

全新通缉犯

通缉犯是系列的一大特色，玩家击倒通缉犯后就能领取巨额赏金、也有机会获得强力道具。本作的通缉犯仍然由山本贵嗣设计，风格依旧。

◀竟然还设摔跤椅攻击，这不犯规吗？裁判呢？

▲荒野之中竟有一座拳击场，只能选择一人上台挑战。

强力肌肉

声优：斋藤志郎

一身摔跤手装扮的男子，外观延续了系列中肌肉型通缉犯的特点。被称为"传说中的冠军"，身上也有冠军腰带，但在战斗中的动作却非常滑稽。

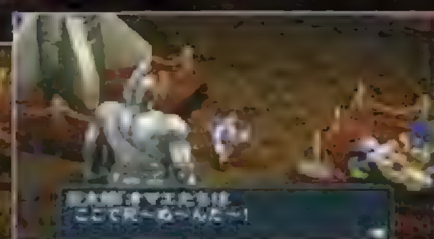
▲▶"强力肌肉"发动必杀技"强力肘击"！

遥控反太郎

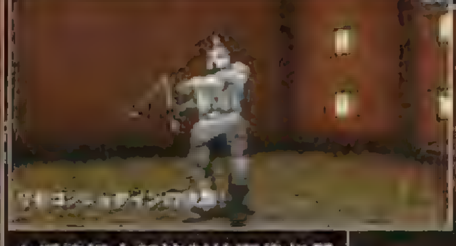
声优：中村绘里子

小学生模样的少年，除了红眼镜、红领结、红短裤外，连鞋子也是红色的。他手持一个精密的遥控装置，能控制石像机器人与玩家展开战斗。

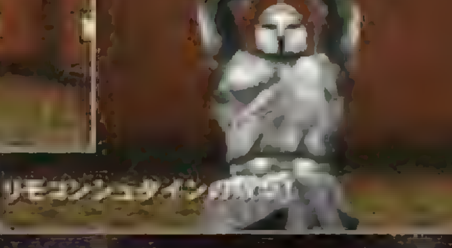
▲战斗地点是博物馆内，周围还有一些陈列品。



◀名为"遥控巨岩"的石像机器人才是玩家的对手。



▲遥控饭太郎控制的石像机器人，头部有接收信号的天线。



系统细节公开

宇宙玩偶

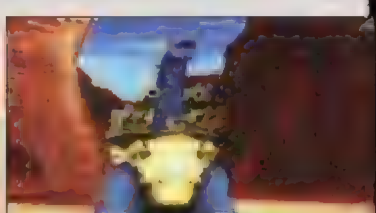
这艘粉红色的飞碟其实是一个作为吉祥物的机器人，完成玩偶博士的相关任务后就可以进行制作。它能够随队展开冒险、参与作战，能量积蓄至100%就能升级，从而习得各种各样的特殊效果。

◀睡觉的时候宇宙玩偶会自动漂浮在床头。

▶玩偶在战斗中自动发动效果，用宇宙音波给敌人造成伤害

战场照相机

本作可以在战斗中按R键拍照，并把照片储存到SD卡里，非常方便，X、Y键用于调整镜头大小，滑杆改变镜头角度。此外也能利用AR卡让战车、人物等出现在现实环境中。

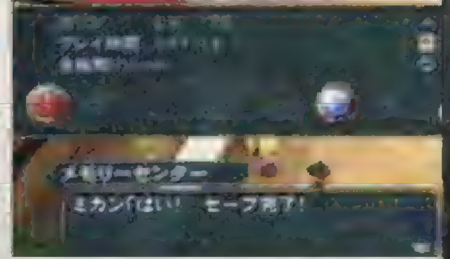


▲战场照相功能非常良心。

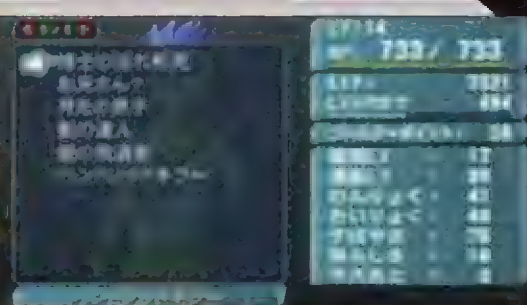
▲▶利用3DS自带的AR卡让战车或队伍成员现身。

勋章与称号

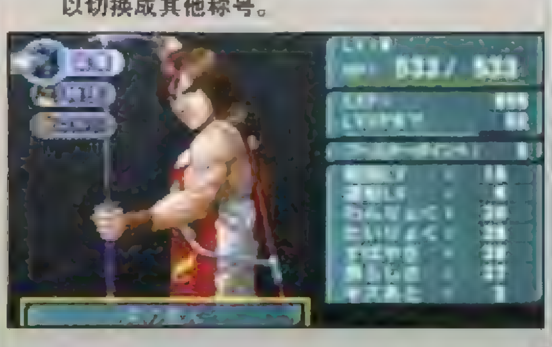
随着玩家不断击倒敌人、探索地图或是满足其他一些特定条件时，就能够获得勋章。此外，当剧情推进到特定阶段，各个角色能够得到相应的称号，这也是系列的传统要素。



▲玩家得到的勋章会自动显示在存档界面，一目了然。



▲▼右京当前的称号是“剑之达人”，也可以切换成其他称号。

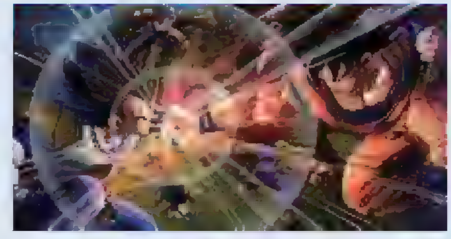


▶本作公布初期饱受争议的角色形象明显经过了重新渲染和修正，美观了许多。

4人组队，协力乱斗！

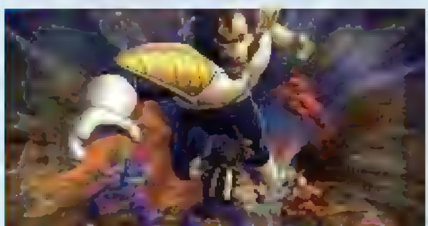
ACT	
PSV	龙珠Z Z之战 ドラゴンボールZ BATTLE OF Z
NBGI	日版	预定2014年内

跨PS3平台的《龙珠Z Z之战》是系列时隔两年后的全新力作，类型则为玩家喜闻乐见的多人乱战式ACT。本作将有约70名角色登场（包括同一角色的不同形态），从目前已公布的造型来看，游戏剧情从原作的赛亚人篇开始。除了孙悟空、孙悟饭、贝吉塔等Z战士外，基纽特种部队、弗利萨、沙鲁等经典反派也会登场。此外本作的一大宣传噱头，就是收录了最新动画剧场版《神与神》中孙悟空“超级赛亚神”的红发造型，相信其战斗力也会突破天际。角色可划分为4大类——擅长近战的格斗型、以远程攻击为主的气弹型、能回复体力和强化能力的支援型、以及阻止敌人行动或连携的妨害型，部分角色还同时拥有两种类型。


▲通过联网，本作支持最多8名玩家游戏。

▲除了角色头像边的血槽和SP槽外，屏幕上方的元气槽是全队共用的。

▲短笛的必杀技“魔贯光杀炮”发动！


▲惟有同心协力才能战胜超巨大型敌人。

游戏以4人组队对战的形式展开，玩家可以对AI同伴下达作战指示或是救助倒地的同伴。当一名玩家击飞对手时，同伴能继续进行追击，最多发动4段的流星连锁（メテオチェイン）；此外玩家也可以与同伴同时对敌人展开强力猛攻，实现同步突袭（シンクロラッシュ）。随着这些连携攻击的发动，屏幕上方全队共用的“元气槽”便会逐渐积蓄，角色的SP槽也会随之上升，用于施放强力的必杀技，一举击溃敌人。除了一般的战斗外，本作中还设置了拥有压倒性破坏力的超巨大型敌人（如赛亚人的巨猿形态），其身上不同部位间的HP相互独立，此外还会发怒进入赤热化状态，令攻击力大幅提升。

随着玩家不断进行游戏、完成任务，就能提升自身与AI同伴的等级。玩家等级提升后可以通过强化卡增加基础能力，或是装备技能卡获得特殊效果；AI同伴等级提升后，在战斗中的连携性会更出色。除此之外，角色的服装配色可以自由编辑，让玩家打造出独一无二的战士。

（文：苍穹）

体验专业音乐制作人的乐趣

光盘视频收录

MUG	音乐	
3DS	大合奏！乐队兄弟 P 大合奏！バンドブラザーズ P	
Nintendo	日版	预定2013年11月14日

本作能让玩家使用3DS独奏或合奏，创作世上独一无二的原创曲目。无论是现实中擅长乐器的文艺青年，还是至今难得触摸乐器的普通玩家，都能借助该软件轻松体验音乐的乐趣。标题中的P包含“专业（Professional）”和“制作人（Producer）”两层含义，相比前作《大合奏 乐队兄弟 DX》，这次不仅提升了音质，还增加了乐曲的演奏部分和乐器种类，发挥空间愈加专业化。

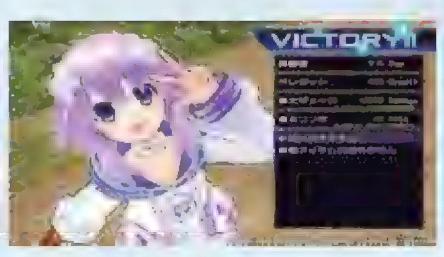
对于没有乐器经验或看不懂五线谱的初学者，只需配合游戏中的乐谱有节奏地按键或点击屏幕，即可轻松演奏各种乐曲。而合奏模式则相当于多名玩家组建乐队，分别负责吉他、贝斯、架子鼓等乐器，共同完成曲目。即便是同一首曲子，根据乐器的不同，其演奏的节奏也会产生变化。（文：胧月）

▲同时演奏的部分从前作的8个增加到10个，即支持同时10人演奏，酿出曲子的厚重感。

▲演奏画面相当欢乐，各玩家的自定义头像也会出现在画面中。

主机娘，屹立于掌机之上！

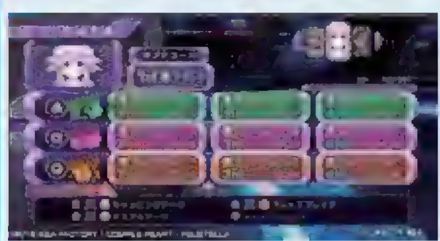
光盘视频收录



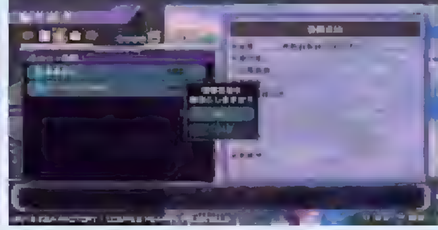
RPG		
PSV	超次次元游戏 海王星 重生1 超次次元ゲイム ネプテューヌRe；Birth1	
Compile Heart	日版	预定2013年10月31日

《超次元游戏 海王星》是PS3上一款以美少女守护神之间的对抗，来暗喻游戏业界内的主机之争的RPG。前头TV版动画刚刚结束，这厢PSV移植作便杀到各位玩家面前。本作在宣传上极力强调与PS3版原作的不同：除了常见的新OP、新事件、新对话、新立绘、新语音之外，还在系统及人物建模上做出了调整以适应PSV的机能，原作一些令人诟病的地方在本作中也果断删去，务求带给玩家更好的游戏体验。

另外，PSV版新增加了“重制系统”：玩家在游戏过程中会从居民手里取得“仕样书”，满足了“仕样书”上的条件后，玩家可以将其与各个迷宫组合，让迷宫产生变化。比如，“ジャンピングスタ–”能让迷宫中的角色跳得更高，到达以前无法前往的地方；“ラブラス・アイ”则会在迷宫地图上显示隐藏宝箱的位置等，让玩家根据需求定制自己的迷宫冒险。（文：虫无兮）



▲战斗系统基本沿用原作设定。



▲一个迷宫可以同时组合多个“仕样书”，不过会受到容量限制。

▲战斗画面及胜利画面也焕然一新。

和100个拓麻歌子一起度过的青春

ETC	其他
3DS	拓麻歌子 青春的梦幻学校 たまごっち！せーしゅんのドリームスクール
NBGI	日版　预定2013年11月7日

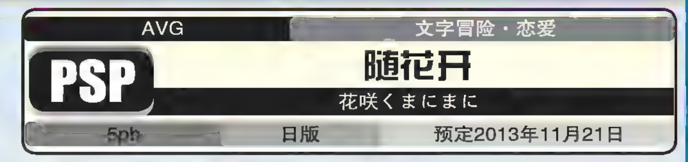
“《拓麻歌子》系列”的最新作又将于3DS登场，这次玩家将化身为拓麻歌子，和朋友们一起享受校园青春。游戏中的舞台是梦幻学校，玩家需要在这里进行各个科目的学习，科目的种类包括了机器人科、艺能科、美容科和音乐科，每个科目都由若干个迷你游戏组成，如在机器人科中就要学习如何组装机器人，还要用组装好的机器人进行障碍物竞赛等，而艺能科则要进行唱歌跳舞和相声类的学习。另外人际关系也是学园生活的一个重要组成部分，游戏中共有100个拓麻歌子登场，其中还包含了动画版中的最新角色，玩家可以和他们成为亲密无间的朋友，在同学录上登录他们的资料，并用3DS的摄像头一起合影。（文：乌冬）

▶用机器人进行障碍赛的迷你游戏。

▶跳舞是艺能科必修课程。

▶美容科则要学习如何化妆。

穿越去江户，然后恋爱吧！



游戏剧情围绕着一位名叫望月七绪的普通高中女生展开。某日在去夏日祭典的途中她无意中穿越到了江户时代，由于不知道如何返回现代，七绪只能暂时生活在这里，并在名为仓间枫的男子的帮助下，寄住在“万珠屋”——一座江户时代的娱乐场所。来到这里后七绪逐渐感受到了万珠屋的独特之处，同时也发现了店里的某些秘密和内情，并且在命运的轮回中七绪也逐渐成长了起来。

本作故事的发展会根据玩家的选择而变化，并且还有大量迷你游戏，这些迷你游戏的成绩也会令角色的“体力”、“智力”、“技艺”、“魅力”这几种育成要素发生变化，育成的结果则会对结局产生影响。在车水马龙、花红柳绿的江户舞台，各种别具魅力的角色也会悉数登场，而七绪的命运究竟会有何种转变，这就要交给玩家们来定夺了。

（文：库玛）

▲养眼的男性角色是每款女性向恋爱游戏的必备。

▲在花红柳绿的江户展开的冒险恋爱物语。

▲就算是烂大街的英雄救美桥段也还是会让人脸红心跳。

趁着TV版动画即将迎来结局的这一时间点，动漫改编游戏大厂NBGI适时地推出了《虫奉行》的3DS游戏。被漫画版最新剧情里的虫奉行点燃了一腔热血的在下，便不由自主地购入了本作。究竟这个游戏的质素何如，就由在下给各位玩家展示。

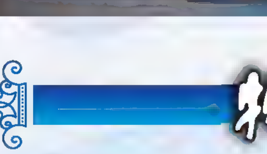
3DS	A · RPG I 动作角色扮演	
虫奉行		
ムシブギョー		
NBGI	日版	2013年9月19日
1人	5980日元	无对应周边

主菜单

选项	功能
物语	故事模式。玩家可以体验还原自《虫奉行》动画版的剧情
挑战	该模式下有大量挑战任务。玩家可以自由选择角色挑战并赚取经验值和"投书"
茶屋"春夏秋冬"	玩家可以在此模式中用"投书"换取角色的系统音效、原作设定、隐藏角色等要素
记录保存	存档
设定	可对游戏内的音量、文字显示速度等进行设定，已换取的角色系统音效也是在此切换
声音鉴赏模式（ボイステストモード）	全挑战任务完成后开放，在主菜单画面下按"START"键进入，可以在这里聆听角色们在战斗中的语音

游戏中按"阵"来划分主线流程，共有25阵。大多数情况下，每一阵中都包括几个章节，有些章节是纯粹的剧情对话，而另一些章节则是还原自原作的角色对决。在这些战斗中，操纵的角色以及援护角色都是固定的。绿色的章节是主线剧情，属于必修；而红色的章节便是选修的原创战斗部分，让同一事件中原本没有遭遇的角色进行战斗，或者是从另一个角色视点来演绎剧情等，即使不完成也不会影响流程。已经完成的章节旁边会有虫奉行的蝴蝶标记，包含的章节都完成的话，那一阵旁边也会出现蝴蝶标记，玩家可以据此判别自己还有哪个章节没有完成。

物语

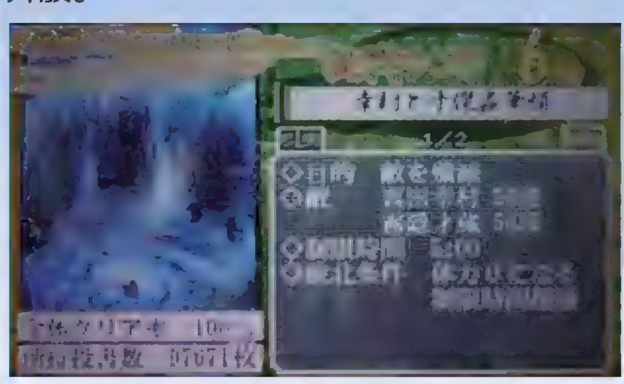


对话中操作	效果
L键	对话自动播放
R键	消去对话框
START键	跳过剧情
B键	加速对话播放

挑战

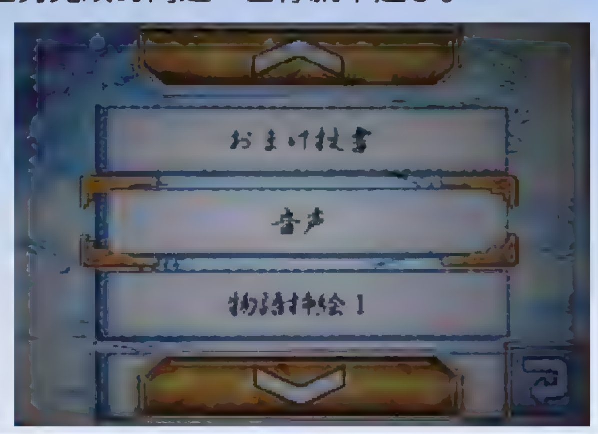
挑战模式中有近百个任务，按照敌人等级分为Rank 1~10十个等级，最终任务中更是有100级的最终BOSS在等着各位玩家。除了一般的战斗任务，还有"连击挑战"和"生存挑战"，后期更会追加敌人杀伤力大幅度上升的"死亡挑战"，十分考验

玩家水平。该模式与故事模式不同，用于挑战的角色及援护角色可以自由选择，所以在故事模式通关前可以利用这个模式练级。完成挑战任务除了可以获得经验值之外，还会获得等同于金钱的“投书”，可以在“茶屋‘春夏秋冬’”中换取各种要素。另外，这个模式下已完成的任务和等级同样有虫奉行的蝴蝶标记供玩家辨别。Rank 1~6 随故事模式的进程开放，Rank 7 以上要求玩家必须完成现有的所有挑战任务才会开放。

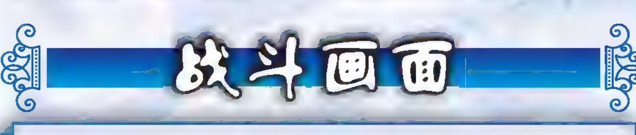


茶屋“春夏秋冬”

该模式下包含“目安箱”和“画廊”两个小模式。“目安箱”，一言以蔽之就是商店，只是主要商品是面向原作粉丝的福利罢了。而在故事模式通关后，在“おまけ投书”中可以换取挑战模式用的隐藏角色。用投书换取福利后，还必须点击进去看一段短剧，才能成功换取。换取到的除声音之外的福利都可以在“画廊”中欣赏。当玩家将“目安箱”中所有能换取的要素都入手之后，“おまけ投书”中最下方会新增“目安箱コンプリート”这一条，点击进去之后画廊会出现最后两张 CG。顺带一提，达成全部换取这一目标大概需要 50 万左右的投书，全挑战任务完成时离这一目标就不远了。



战斗中操作	效果
滑杆	移动
十字键↑/←/→	发动设定好的必杀技（消耗行动力）
十字键↓	呼叫援护角色
R 键	锁定敌人 /（锁定中）取消锁定
L 键	切换成追尾视角 /（锁定中）切换锁定的敌人
Y 键	弱攻击 / 连按可连击
X 键	强攻击 / 按住可蓄力，最多三段，蓄满自动释放
A 键	防御（消耗行动力）
B 键	疾退（消耗行动力）
滑杆 +B 键	闪避（消耗行动力）
滑杆 +B 键（长按）	跑动（消耗行动力）
START 键	暂停 / 弹出菜单



1. BOSS 级敌人的体力。锁定中才会显示。
2. 杂兵级敌人的体力。
3. 角色的体力及行动力。行动力会缓缓回复，在高于 0 的情况下可以透支至负值。
4. 战场地图。三角为我方操作角色，黄色为杂兵图标，红色是 BOSS 图标。
5. 剩余时间。归零时视作败北。
6. 设定中的必杀技及所损耗的行动力值。可以直接点击以发动必杀技。
7. 设定中的援护角色。可以直接点击呼叫支援。
8. 挑衅。能回复行动力。
9. 在不锁定敌人的情况下，点击此键可调整视角高低。

结果画面

战斗胜利后，游戏会根据玩家在战斗中的表现给予奖励。其中剩余体力（残体力）、剩余时间（残时间）及连击数有一套通用的评价，最高评价为“奉行”、之后依次为“达人”、“名人”、“人”和最差的“素人”。除此之外还有 6 个在战斗中满足特定条件时获得的特殊报酬，会增加胜利后获得的经验值和投书的基数。系统会根据玩家前三项的评价及所取得的特殊报酬的综合情况，评定玩家的等级，由高到低分别为特级、一级、二级、三级、初级。不同等级所对应的经验值倍数不同，像是特级的话经验值便是 1.5 倍，初级就只有 1 倍。另外中途退出战斗也是 1 倍，败北则是 0.5 倍。一般来说，取得 3 个“奉行”评价，或是 2 个“奉行”外加 4 个特殊报酬，便可以达到特级。下面介绍一下 6 个特殊报酬的入手条件：

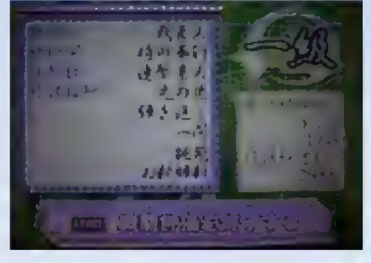
先の先：先手攻击。战斗中由玩家造成第一次有效伤害时可以取得这个特殊报酬，属于比较容易入手的。有效伤害是指玩家的攻击并没有被敌人闪避或防御。如果是玩家被敌人先击中则该场战斗中无法取得。

弾き返し：弹返，在被命中的瞬间防御便可取得。本作的判定比较宽松，即使玩家按键的时机提早一些也也能成功。弹返对虫类敌人可以造成长时间硬直，不过对人形敌人只能造成瞬间硬直。

一闪：在敌人发动攻击的状态下击中敌人，则达成一闪。一闪能够让玩家回复一定量的体力，在乱斗中或者是生存模式里应该积极尝试。另外，一闪并不能中断或取消敌人的攻击，所以要瞄准敌人的侧面。

挑衅：对敌人使用挑衅即可。虽然挑衅会露出极大空隙，但是只要站远一些还是相对安全的。而且玩家还可以回复行动力，在战斗中应该有效利用这个功能。

必杀胜利 & 援护胜利：用必杀技或援护角色击败敌人结束战斗的话，便会获得相对应的特殊报酬。由于两者时机冲突，所以一场战斗最多只能取得 5 个特殊报酬。



可操作角色一览

注：火钵及恋川春菊两名角色有“（修行后）”的版本，不过只是衣服不同，等级及能力共通，故视作同一角色。

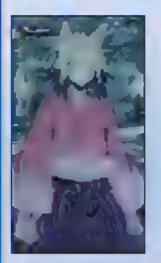
月岛仁兵卫

推荐度 B

经典的热血笨蛋系男主角。大部分招式的攻击范围都比较小，相对的也没有什么空隙。弱攻击为正前方的三连斩，强攻击为会前进一定距离的跳斩，可以拉近与敌人的距离或绕到敌人身后。必杀技“富岳割り”起手快，但是间隔一小段时间后才会发出随后的高伤害的冲击波；“富岳铁锤割り”起手较慢，不过伤害十分高；“富岳山岚”则会制造一个龙卷风，其攻击范围相当大。

觉醒仁兵卫

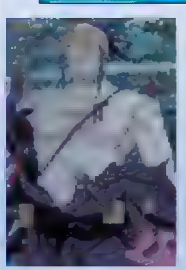
推荐度 B



男主角的外挂形态，招式也有了一定的变化。弱攻击中的最后一击变成了短距离的突进，强攻击是突进后敲击地面，可对小范围内的复数敌人造成伤害。必杀技“凶岳裂刃”是直接敲击角色脚下地面的小范围攻击，发动耗时很长不过威力惊人；“刺针散华”的发动同样很花时间，不过向角色前方发出的刺针可跨越整个战场命中敌人。

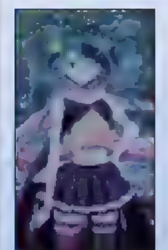
恋川春菊

推荐度 C



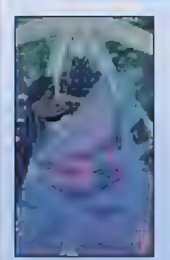
极恶的杀人犯，招式大开大合且速度偏慢。弱攻击会一边旋转一边前进，能同时击中目标旁边的敌人，不过动作之间的空隙很大。强攻击为一边短距离突进一边使出的十字斩。必杀技“忏斩り”是向正前方使出的十字斩，攻击范围小不过起手很快；“慈爱斩り”是长距离突进的同时使出的多重斩击，位于突进的轨道上的所有敌人都会受到伤害，对大型敌人有特效，缺点同样是发动时间太长。

推荐度 A



擅长用炸弹的傲娇女忍者，拥有全角色中最丰富的必杀技，远程战斗的实力仅次于真田幸村。弱攻击有四下且速度极快，不过攻击范围很小。强攻击是跳起后朝锁定的敌人的位置扔出炸弹，站在边缘时可命中战场另一侧的敌人。必杀技“小太刀千花”是一边旋转一边突进的技巧，发生速度非常快，适用于突击或者逃离，控制好方向让所有攻击都命中敌人的话伤害十分高；“‘紫阳花’玉 十莲华”是向锁定的敌人同时扔出十个炸弹的技巧，属于高伤害的远程攻击；“姬椿”也是远程攻击，不过伤害比较低，优点是起手快，发射出去的苦无也很快；“火柱纸震爆”是以角色为圆心的中范围强力攻击，不过发动时间很长。

推荐度 A

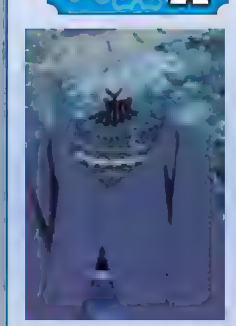


在原作中被各种渲染的无口系强力角色，在游戏中的表现则没有那么抢眼，不过长兵器在攻击范围上的优势让他十分适合那些需要同时面对多个敌人的战斗。弱攻击为中范围横斩，且只能二连击。强攻击是纵向的劈砍，在攻击范围上很吃亏。必杀技“鉏の型”是大范围的横斩；“鉏の型 飞水”是一直线的远距离攻击；“瀑布”则是跳起对角色前方小范围发动的强力斩击。三招必杀技的起手都不快，需要看准时机再出手。

虫狩领队

（虫狩りーダー）

推荐度 A



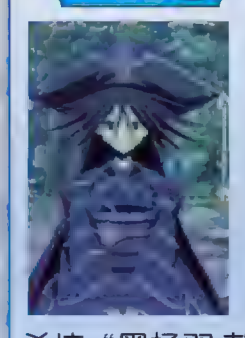
由于在设定上和无涯是兄弟的关系，所以两人所用的兵器乃至招式都相去无几。弱攻击比无涯多了第三下的纵斩。强攻击也改成了大范围的横斩，不过靠近角色的范围是没有攻击判定的，要保持一定距离再使出此招。必杀技也和无涯一模一样，不过耗费的体力值不同。总体来说，这名角色要比无涯略微好用一些。

推荐度 C

使用式神战斗的少年阴阳师，式神的手是可伸缩的，攻击距离会比普通的刀剑长。不过，这名角色在发动所有攻击时其位置都是不会变动的，很容易成为靶子。弱攻击是正前方的式神二连击，强攻击则是两名式神同时发动的强力张手。必杀技“全力つっぱり”就是式神变大后使出的强攻击；“GSOHRPA”是两名巨大化的式神合体后使出的连续张手，攻击距离要比“全力つっぱり”再长一些。

虫奉行 黑扬羽

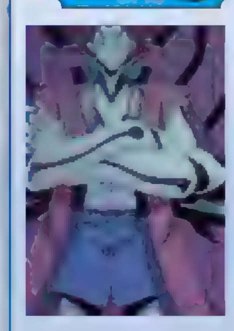
推荐度 C



原作中的关键人物，强大到能把真田幸村压着打的角色，不过在游戏中的表现完全无法让人把这名角色跟前文联系起来。弱攻击是前方小范围的二连击，强攻击则是短距离突进攻击。必杀技“黑扬羽 刺”是一直线的远距离攻击；“黑扬羽 爆”则是以角色为中心的小范围爆破攻击；“黑扬羽 斩”是以两片蝶翅从左右发起的弧线斩击，发动时间短，不过角色身前的空间是攻击的盲点。不得不说，必杀技的威力不俗，就是这攻击范围着实让人无语。

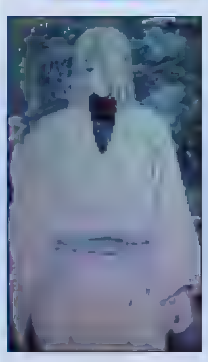
真田幸村

推荐度 S



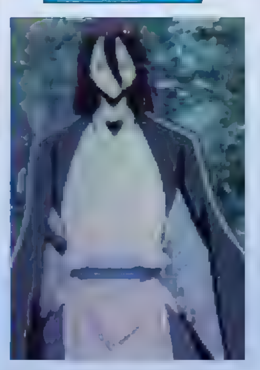
本作最终 BOSS，其实力就是一个 BUG。能让游戏转型为 TPS，仅凭弱攻击便可以轻松通过挑战模式中所有关卡的逆天角色。弱攻击是速度极快的远程冲击波，强攻击则是威力加强的单发冲击波。必杀技“白铁ノ枪”是对身前发动的小范围攻击，几乎没有发动时间；“赤铁ノ掌”是在锁定的敌人脚下发动的突击，发动时间同样短暂；“黑铁ノ阵”是以角色为中心的中范围攻击，发动时间相对较长。

推荐度 C



口中一直念叨着“想死想死”的“虫狩”成员，所以战斗中也是毫无干劲的样子。弱攻击是小范围的横斩二连击。强攻击是空中突进至锁定的敌人身前的二连击，突进的距离和蓄力时间成正比。必杀技“极乐镰”是将手中的兵器分解成两把镰刀后跳起使出的夹击，无论是起手还是收招都十分耗时，不建议使用。

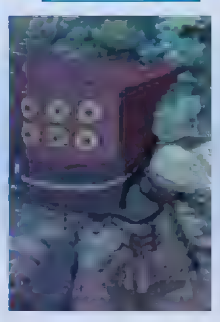
推荐度 B



“真田十杰虫”笔头，擅长幻术的忍者。弱攻击是前方的三连斩，第三下收招较慢不过可以用回避或防御取消。强攻击是向锁定的敌人发出的蓄力斩，出招时会自动对准敌人位置，威力很高，就是准备时间略长。必杀技“不谐破音”是释放声波的远程攻击，起手比较慢，容易被躲过；“禁术 胡蝶の梦”是以自身为中心施放小范围的幻术，被击中的敌人会陷入“梦”状态，一段时间无法动弹，但是此招起手慢且持续时间长，容易变成靶子不说，如果幻术一发动便击中敌人，等招式结束时敌人也已经恢复正常了，基本没有实战性。

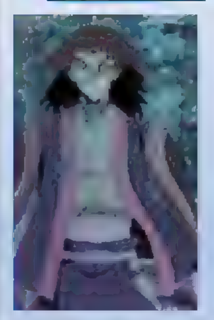
猿飞佐助

推荐度 C



因为是苍蝇虫人所以长相十分猎奇，在“真田十杰虫”当中也如同杂兵一般的角色。弱攻击是一边前进一边使出的二连刺，攻击距离比较长。强攻击则是短距离的噬咬攻击。必杀技“猿飞强爪”是短距离的劈砍，伤害很高；“露払い”则是中距离的突进刺击，起手比较快。

推荐度 A



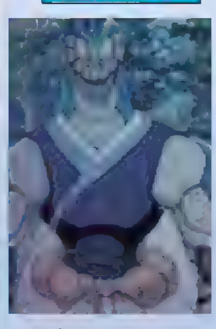
“真田十杰虫”第六席，可以操纵水流的虫人。弱攻击是向前方使出的二连斩，速度很快。强攻击则是向前方突进的同时发出的高速连刺，速度快且连击数高，缺点就是攻击结束前很容易遭到来自侧面的攻击。必杀技“水神猛军”是发出水弹的远程攻击；“水神进军”会在角色周围形成四条水柱，之后水柱会在战场内移动并对敌人造成伤害，水柱形成很快但是角色会在原地硬直一段时间，不过，即使角色受到攻击也不会对水柱造成影响。

推荐度 B

另一名来自“虫狩”成员，所有攻击都是踢击。弱攻击是快速的三连踢，不使出第三下的话收招很快；强攻击是突进一小段距离的踹腿，发动十分快速。必杀技“烈甲脚”是通过跺脚对角色身边发动的小范围攻击；“极乐蹴”则是用脚踢出冲击波的远程攻击，虽然发动不算快，不过冲击波的移动速度很快。

穴山小介

推荐度 B



“真田十杰虫”第四席，满口“Justice”的假面超人（？）。弱攻击是拳打脚踢的四连击，范围不大速度一般，不过也没太大空隙。强攻击是起手比较慢的冲拳，会突进一段短距离。必杀技“ジャスティスハンマー”是一记饱含威力的正拳，缺点就是起手慢；而“ジャスティスアロー”发动后，角色会在场内高速移动并伤害途中撞到的所有敌人，因为轨迹没有办法控制，所以只适合在场地狭小且敌人密集的战斗中使用。

推荐度 B

“真田十杰虫”第三席，使用火箭筒的虫人。弱攻击是小范围的前冲肘击，只能打两下。强攻击是突进攻击，速度极快，看准机会可以形成“一闪”。必杀技“地天凶弹”是远距离的炮弹攻击；“业火风天”则是中距离的爆破攻击，射程虽短但可以范围攻击。两招必杀技的速度都不算快，所以还是以近战为主，在命中方面比较有保证。

推荐度 A

“真田十杰虫”第二席，剑术达人（？）。弱攻击是连砍带刺的突进四连击，速度很快，即使敌人闪避也能够追上。强攻击是空中前滚斩，移动距离短且招式结束时硬直比较大。必杀技“火天瞬雷”就是根津甚八的强攻击的强化版，突进距离变得更长，速度更快，空隙很大的最后一击也取消了，只要看准时机基本就是毫无破绽的招式。

援护角色一览

故事模式通关后便会全部开放援护角色。每个援护角色都有一条援护槽，援护角色出场后，必须等待援护槽蓄满才可以再次出场。

援护角色名	效果
月岛仁兵卫	攻击型援护角色。造成的伤害低，不过援护槽的回复速度非常快。
お春	回复型援护角色。帮角色回复体力。援护槽的回复速度比较慢。
无涯	攻击型援护角色。造成的伤害一般，援护槽的回复速度也比较快。
火钵	攻击型援护角色。造成的伤害低，不过援护槽的回复速度非常快。
恋川春菊	攻击型援护角色。连击数高。
一乃谷天间	攻击型援护角色。连击数高。
白榊梦久	攻击型援护角色。攻击范围广，但援护槽的回复速度比较慢。
尾上影忠	辅助型援护角色。小幅提升角色防御力，且持续时间长。
长福丸	回复型援护角色。能帮角色回复大量体力，但援护槽的回复速度非常慢。
蜜月	辅助型援护角色。一定时间内角色所消耗的行动力减半。
虫奉行	辅助型援护角色。一定时间内提升角色的攻击力及防御力，不过持续时间比较短。
虫狩リ－ダ－	攻击型援护角色。攻击范围广且连击数高，但援护槽回复得慢。
虫奉行 黑扬羽	攻击型援护角色。连击数高且伤害也高，但援护槽的回复速度比较慢。
觉醒仁兵卫	攻击型援护角色。造成的伤害比较高，援护槽的回复速度也比较快。
月岛源十郎	辅助型援护角色。小幅提升角色攻击力，且持续时间长。
月岛仁兵卫（修行后）	攻击型援护角色。造成的伤害高，不过援护槽回复得慢。
大冈忠相	攻击型援护角色。造成的伤害高，但援护槽的回复速度比较慢。
いろり	辅助型援护角色。大幅提升角色防御力，但持续时间短。
松ノ原小鸟	辅助型援护角色。大幅提升角色攻击力，但持续时间短。
真田幸村	攻击型援护角色。攻击范围广且伤害高，但援护槽的回复速度非常慢。
雾隐才藏	攻击型援护角色。攻击本身没有伤害，但是被击中的敌人会陷入“梦”状态。

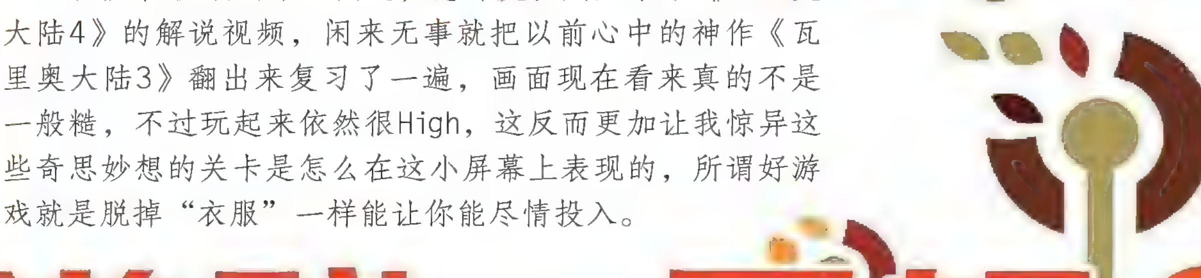
玩后感

本作靠“防守反击”战术就可以解决所有对虫的战斗，而面对人形敌人或多个敌人，则只有一个解决方法：练级，秒敌。在敌人受创无硬直而我方角色受创就要吃完一套连击的情况下，除了等级压制外没有更好的办法。同时，游戏的视角存在很大问题，当角色处于地图边缘时，会出现看不见角色，甚至是看不见敌人的情况。游戏的实际流程很短，但是游戏的时间却让小编觉得十分漫长。

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：阿鲁

国庆在视频网站上闲逛，意外发现别人录了《瓦里奥大陆4》的解说视频，闲来无事就把以前心中的神作《瓦里奥大陆3》翻出来复习了一遍，画面现在看来真的不是一般糙，不过玩起来依然很High，这反而更加让我惊异这些奇思妙想的关卡是怎么在这小屏幕上表现的，所谓好游戏就是脱掉“衣服”一样能让你能尽情投入。



游戏一品轩

推荐给 爱美的女生·时装爱好者

3DS nicola监修 模特☆时尚试演2

nicola监修 モデル☆おしゃれオ-デイション 2

Alchemist	SLG	日版

本作是一款非常用心的时装类作品，游戏在设定方面的自由度可以说是做了到极致，美瞳、指甲、眼影等细节都可以调整，玩家的想法基本都能在游戏中得到还原。比如一件连衣裙略显单调，玩家可以通过触屏画出图案贴在这件裙子任何位置，如果觉得底色太单调还可以加入条纹或波点材质。在游戏的众多场景中，个人觉得最有意思的就是在摄影棚里面玩了，不仅是因为人物建模合理、动作自然，并且 玩家能把可爱逗趣的Pose保存在相册中慢慢欣赏。此外，在游戏的学园冒险剧情中，人物立绘会完全采用玩家对人物的设定，虽然3D的人物看起来没平面形象那么精细，但用自己精心打扮的角色进行故事代入感非常强，爱美的女生一定能在本作中发掘很多乐趣。

▲这么多衣服该穿哪件呢？

推荐给 电车爱好者·想体验操作电车的玩家

3DS 铁道日本 路线之旅 长良川铁道篇

鉄道にっぽん！路线たび 长良川鉄道编

Sonic Powered	SLG	日版

相信开汽车、火车、飞机等交通工具是不少人儿时的梦想，而本作是一款电车模拟作品，玩家能通过触屏以第一视角亲自操作电车驾驶时的每一个细节。本作最大的特色就在于采用了长良川铁路的实况录像作为素材，完全还原了这条路段。每个任务开始时，系统会向玩家交代目标和限制，速度不能超过70公里/小时或者在多少秒内入站等，而实际游戏操作并不如开赛车那样酣畅淋漓，更多的是按要求准确完成每一个细节，如路口不加速、入弯减速等。而停靠站台是最难的一个环节，玩家除了需凭感觉外还要参考上屏右边的平面图，看电车上的标尺是否与站台对齐，即使有少许差错也要通过下屏的各开关进行调整，力求百分之百准确。本作在拟真度上做得非常用心，不过对开电车不感兴趣的人来说或许不太容易投入到游戏中。

▲实景操作的感觉不错吧。

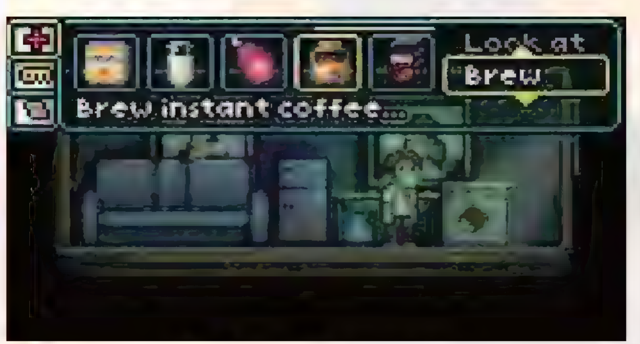
短消息 经典迷宫作品《风来之西林3 携带版》在近日发布了简体汉化版，整体汉化效果不错，不过由于没经过充分测试，可能存在一些未知BUG。

推荐给

喜欢压抑风格游戏的玩家·爱好探索的玩家

PSV	孤独的幸存者 导演剪辑版	
Lone Survivor: The Director's Cut		
Superflat Games	ACT	美版

本作是一款风格化很强的恐怖冒险类游戏，大家可能会想：这样一款像素风格的游戏怎么达到恐怖效果呢？游戏中并没有堆砌血液、残肢等要素，而主要是利用光线、环境来暗示玩家的心理，有的房间甚至是一片血红色的光，配合上警戒声、心跳等音效让气氛变得十分诡异。由于可视范围有限，跟丧尸遭遇时往往距离非常近，如果手中没武器还必须心惊胆颤地藏起来，而在这种境况下玩家还需要不断收集食物来维持生命，种种不确定性让玩家每前进一步都必须非常小心，为了在这个世界中生存下去必须不断探寻，找出解谜和触发关键剧情的线索。虽然这是一款独立游戏，在剧情的悬念和丰富的结局设定来看，制作者还是下足了功夫，不过这种另类口味的作品可能并不是每个玩家都能喜欢上的。



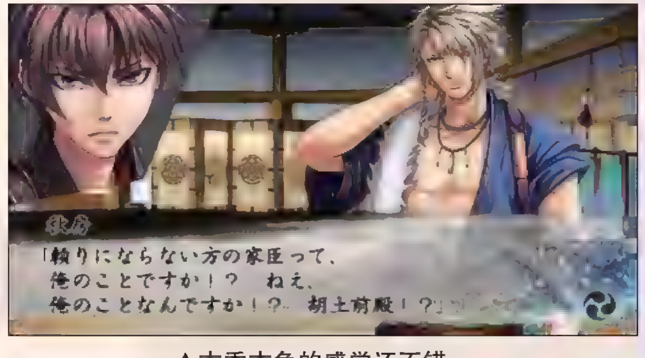
▲这个马赛克可真够粗犷的。

推荐给

恋爱文字游戏爱好者·原作的粉丝

PSP	白华之槛 绯色的碎片4 四季之诗	
白华の槛 绯色の欠片4 四季の诗		
Idea Factory	AVG	日版

本作是人气乙女游戏《白华之槛 绯色的碎片4》的FanDisc，由于有着大量的狂热粉丝捧场，本作也延续了原作的风格，立绘场景、系统均未变动，把言藏智则和恶路王加入到了可攻略对象之中。故事依然是围绕背“罪”的女主角，但是明显游戏气氛更加轻松了，玩家可以更加肆无忌惮地对一票帅哥下手，对他们采取不同的攻势会对剧情的发展产生影响。作为FanDisc自然少不了丰厚的特典，精美的CG图片和海量动画自然是在期待之中，不过角色的语音解锁会更加需要技巧和对剧情的了解，玩家需要挑战各种与游戏剧情相关的问题，挑战成功后才能享受到对应角色的声优的表现。平心而论，本作还是保持着系列作品的优良质量，喜欢文字AVG的玩家不妨尝试一下。


▲古香古色的感觉还不错。

推荐给

喜欢乱斗游戏的玩家·对忍者题材感兴趣的玩家

PSV	原子力忍者	
Atomic Ninjas		
Grip Games	ACT	美版

本作是一款以忍者为题材的横版动作游戏，从风格上就可以看出这不出自日厂，忍者形象非常欧美化。本作以乱斗为主，各角色除了外观，其他并没太大差别。在进入游戏后会有一个踩着筋斗云的老头教你如何运用火箭喷射、荡绳等技能（为啥飞镖长得像球一样？），在游戏中不能直接杀死对手，而是要结合场景特点来智取。比如在火山关卡，关键就在于如何把对手逼迫到悬崖边并推到岩浆当中；在激光、黑夜等关卡中的战斗逻辑很相似，都是利用自然存在的东西干掉对方。不过要注意的是玩家的危险是和对手都是同步增长的，时常都会出现被对手加到“愤怒”、“冲撞”等技能后瞬间逆转的情况，所以即使在最后一击前玩家也应该保持良好心态，切勿觉得稳操胜券。本作竞技性不错，游戏时充满了各种变数，单一的模式如果只有自己一人玩会稍显乏味。

▲都已经打成一锅粥了。

短消息 青春主题的文字冒险游戏《未闻花名》在近日发布了简体汉化版，由于程序问题某些图片素材在游戏中会出现不自然的情况，但并不影响游戏进行，期待已久的粉丝们不要错过。

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

本作的收费DLC内容是类似“残局机战”的特殊关卡，完成后可获得能在正篇中使用的强化芯片和资金，对于难度偏高的本作来说有一定帮助，相当于花钱降低难度，至于值不值就见仁见智了，下面送上前9个DLC关卡的攻略要点。

圆月摄法！？

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.敌机任意一机脱离 2.我方全灭
过关报酬	バイタルブ–スト、アドオンシ–ルド、资金30000

攻略要点

第一回合： 我方两机分别使用“热血”打背面击坠两架ベンディイッド极。

第二回合： 同样接近后打背面击坠グラフ・ドローン极。

第三回合： 接近两架バソ–ダン极。

第四回合： 接近并攻击两架バソ–ダン极。

第五回合： 接近并击坠两架バソ–ダン极。

奋斗、ノルス・レイ

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方第三回合
过关报酬	プラ–ナサ–キュレ–タ–、プラ–ナシ–ルド、资金60000

攻略要点

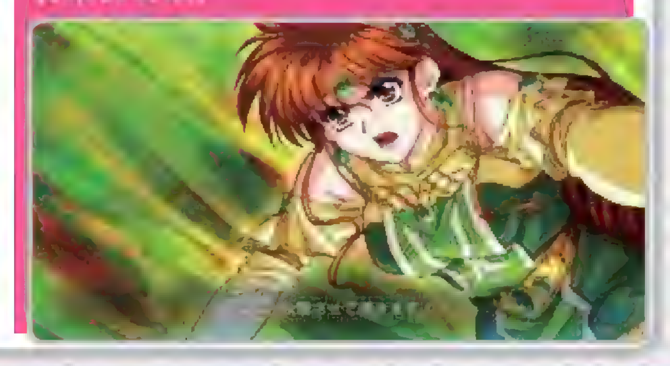
我方第一回合： モニカ使用“气合”后移动到ナグロッド正面对其攻击，セニア对自己使用“激励”后移动到モニカ后方对其进行修理。

敌方第一回合： 敌人的攻击不使用援护防御进行反击。

我方第二回合： セニア原地不动击坠较远的敌机，モニカ一样原地不动击坠面前的敌机。

敌方第二回合： 使用援护防御降低伤害。

我方第三回合： モニカ使用“ひらめき”后用エンジェルウィスパ–进行攻击，最后セニア用エンジェルウィスパ–将敌机击破。



夸り高き者达

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方任意一机被击坠
	2.从侧面或背面击坠敌机
	3.迎来敌方回合
过关报酬	エ–テルチャフ、マジックアキュムレ–タ–、资金60000

攻略要点

リュ–ネ使用"热血"，移动到最左手边的ギルド–ラ前方使用地图武器。マサキ使用"热血"，移动到最右手边的ギルド–ラ前方使用地图武器。母舰往前移动3格，使用威力较高的那个地图武器，击破3架ギルド–ラ。シモ–ヌ原地击坠剩下的1架ギルド–ラ。ジノ分别对ファング和ゲンナジ–使用"激励"。ファング使用"直感"和"突破"，移动到エウリ–ドⅡ背后使用最强武器进行攻击。ロザリ–使用"ひらめき"和3次"气合"，移动到エウリ–ドⅡ侧面使用最强武器进行攻击。ジノ使用"ひらめき"，移动到エウリ–ドⅡ侧面进行攻击。ゲンナジ–使用"魂"，移动到エウリ–ドⅡ正面使用最强武器将其击破。

邪灵バスタ–ズ！？

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任意一机被击坠
过关报酬	エクステンダ–、シ–ルド エンハンサ–、资金60000

攻略要点

这关使用的是黎明旅团，エリック

和ズネロ的机体能力都不错，正适合作为前锋。和敌人交锋的区域建议选在出击位置前方的窄路，让エリック和ズネロ在前面顶着，几个跟班在后方见缝插针，很快就能过关。

トレイスの训练

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.使用有利属性以外的属性击坠敌机
	2.我方任意一机被击坠
	3.迎来敌方回合
过关报酬	SPリペア、リアクティブア–マ–、资金30000

攻略要点

先用"激励"提升气力，ブレシア和ギド提升到10，ジノ提升到20。ギド使用"热血"和"狙击"，攻击デモンズイルフ将其击破。ブレシア打侧面将デモンネレイス击破。ジノ用最强武器击破デモンマンテル。トレイス打侧面击破デモンゴ–レム。

外法・傀儡召唤

胜利条件	ガエン到达指定区域
失败条件	1.ガエン被击坠
	2..迎来敌方第三回合
过关报酬	ベクタ–ノズル、プラ–ナサ–キュレ–タ–、资金30000

攻略要点

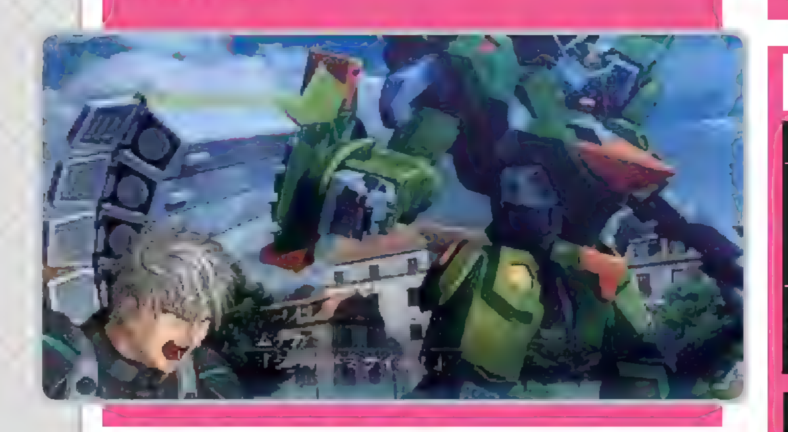
我方第一回合： ガエン往左移动1格，往前移动5格之后在原来初期位置的前1格处召唤水鬼。
敌方第一回合： 敌人的攻击全部选择防御。
我方第二回合： ガエン往前移动6格后在自己后5格的位置召唤炎鬼。
敌方第二回合： 敌人的攻击全部选择防御。
我方第三回合： 移动到指定区域过关。

追って追われて战って

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
过关报酬	アクセラレイター、モジュラーアーマー、资金60000

攻略要点

开始我方处于被夹击状态，先从两个分布了杂兵的方向中选一边进行突破，コーデック和ムテカ的机体能力都不错，可以以他们打头。在BOSS接近前最好能把一边的杂兵消灭掉，然后占据高台进行迎击。

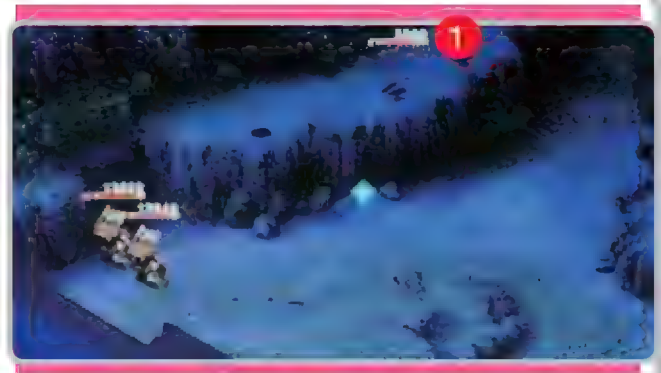


特训！アドバーザリー部队！！

胜利条件	10回合内我方全员到达指定区域
失败条件	1.我方任意一机被击坠
	2.迎来敌方第10回合
过关报酬	バイタルブースト、バイタルジェネレーター、资金60000

攻略要点

这关和正篇的11话A一样需要在限定的时间内到达指定区域，不过这里的炮台可不像正篇中的攻击力那么低，我方一旦被打中就是秒杀，也就是任务失



败。炮台的射程有5格，行进路线要尽量避开它们的攻击范围，推荐从中间的高台绕到炮台较少的右边，这样沿途只需摧毁3座炮台，用スメラ和ユノー的可移动后攻击武器就能应付，具体是哪3座炮台可参考上图。

暗杀术のススメ

胜利条件	全部敌机由背面攻击击坠
失败条件	1.我方任意一机被击坠
	2.从侧面或正面击坠敌机
	3.迎来敌方第二回合
过关报酬	モジュラーアーマー、アクセラレイター、资金60000

攻略要点

我方第一回合： ガエン原地不动，将背后朝向敌人在最后陆的敌人背后召唤水鬼。シモーヌ对バシュリエ使用两次“蛊力”后，原地攻击最右边的杂兵。トレイス对キド使用“激励”后，原地攻击最左边的杂兵。キド原地用ロングレールライフル攻击バシュリエ。
敌方第一回合： 敌方的攻击全部选择反击。
我方第二回合： トレイス击破最左边的杂兵，ガエン击破最右边的杂兵，水鬼移动到剩下的一架杂兵侧面进行攻击，然后由シモーヌ击破。キド使用加速后移动到バシュリエ后方用最强武器将其击破。

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡

センノキセキ

“《轨迹》系列”以全3D的新面貌与玩家们见面了，这次的冒险舞台来到了军事强国埃雷波尼亚帝国，一群新加入士官学院的学生们将在这里给玩家们带来怎样的故事呢？下面就一起来看看吧。

攻略透解

POCKET HALO 光盘视频收录

文 阿鲁　美编 Juxi

PSV

RPG丨角色扮演

英雄传说 闪之轨迹

英雄传说 闪の轨迹

Falcom	日版	2013年9月26日
1人	7140日元	无对应周边

按键操作

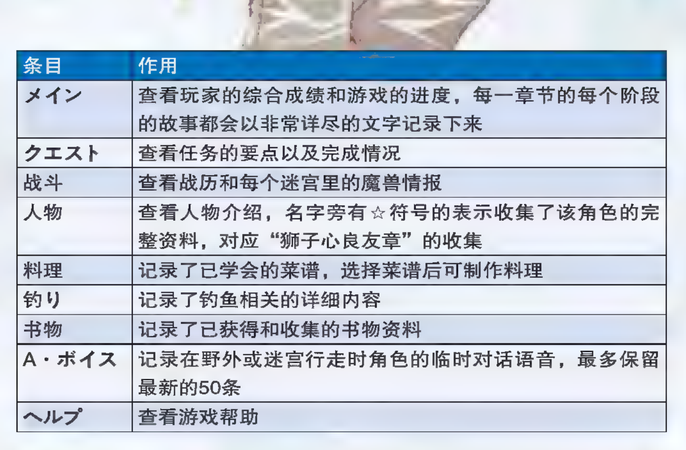
按键	非战斗	战斗
左摇杆	移动	选择目标/移动
右摇杆	转换视角	
○	对话/调查/攻击	确定
×	切换走/跑，长按为加速对话	取消
△	菜单	S必杀技
□	迷宫中为查看当前任务目标，城镇中为开启城镇地图	查看敌人详细情报
L	切换队首角色/大地图界面缩小地图	设定战术连接
R	长按移动时为冲刺/大地图界面放大地图	换人
SELECT	打开笔记本	–
START	查看大地图	跳过战斗画面
双击前触屏	视角复位	–

菜单解说

名称	作用	
EQUIP	更换角色的武器、装备、饰品和换装物品	
ORBMENT	使用魔法、更换结晶回路和主结晶回路	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换结晶回路和主结晶回路
ITEMS	查看、使用道具	
STATUS	查看角色状态	
LINK	查看角色之间的羁绊等级和战术能力	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位，按△键可设定角色之间的战术连接	
NOTE	笔记本	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读档
	DELETE	删除存档
	CROSS-SAVE	记录联动
	OPTION	游戏设置
	TITLE	返回标题画面

笔记本

作为系列传统的笔记本系统在本作中有了一定变化，笔记本里记录的内容更加丰富，不少有用的信息需要在这里查看，制作料理也要在这里面进行。



条目	作用
メイン	查看玩家的综合成绩和游戏的进度，每一章节的每个阶段的故事都会以非常详尽的文字记录下来
クエスト	查看任务的要点以及完成情况
战斗	查看战历和每个迷宫里的魔兽情报
人物	查看人物介绍，名字旁有☆符号的表示收集了该角色的完整资料，对应“狮子心良友章”的收集
料理	记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理
釣り	记录了钓鱼相关的详细内容
书物	记录了已获得和收集的书物资料
A・ボイス	记录在野外或迷宫行走时角色的临时对话语音，最多保留最新的50条
ヘルプ	查看游戏帮助

角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到0时进入“战斗不能”状态
EP	魔法值，使用导力魔法时消耗
CP	怒气值，使用必杀技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
MOV	移动力
RNG	攻击范围

状态栏

图标	名称	效果
	毒	行动后受到小幅伤害
	封技	不能使用攻击、必杀技以及S必杀技
	封魔	不能使用魔法
	暗黑	命中率和回避率-50%
	睡眠	行动不能，受到攻击必定为会心一击
	炎伤	行动后受到大幅伤害
	冻结	行动不能，受到中幅度伤害
	石化	行动不能，受到攻击时30%的几率即死
	气绝	行动不能，受到攻击必定为会心一击
	混乱	不分敌我进行攻击
	即死	攻击附带即死效果
	恶梦	和睡眠一样的效果，解除后附加随机异常状态
AT	延迟	行动顺序推迟
	消灭	被攻击的人从战场消失一段时间，EP变为0
BLN	失衡	更容易崩防
	连接崩坏	无法使用战术连接
STR DEF	能力下降	对应能力下降
STR DEF	能力上升	对应能力上升
	心眼	命中率和回避率-50%，崩防率+10%
	HP回复	每回合HP回复
	CP回复	每回合CP回复
	物理防御	彻底防御一次物理攻击
	魔法反射	反射一次魔法攻击

结晶回路＆主结晶回路

在本作中，结晶回路和主结晶回路系统都发生了改变，结晶回路不再对应某种属性的蓄积值，而对应的魔法均为结晶回路自带，这样一来玩家可以更自由地搭配结晶回路，每名角色的实用性大大增强。另外结晶回路还有稀有度之分，总体来说稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力，低稀有度结晶回路可以花费金钱和道具提升稀有度。

主结晶回路是《碧轨》新增的系统，而在本作中主结晶回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果，更是可通过升级不断开启高级魔法，实用度再度提升，而对角色能力的增幅和附加效果也会随着主结晶回路的升级而不断增强，不过升级速度依旧很慢就是了。

城镇地图

在城镇中，按□键可以打开城镇地图，玩家可以直接进入部分地点，省去了跑路的时间。需要前往的地点如果和角色本身所在位置处于同一地图的话是不需要读盘的，例如在学院的操场和中庭之间移动就非常快。

羁绊等级

本作新增的系统。游戏中，所有角色之间都有羁绊等级这个概念，随着羁绊等级的提升，角色间进行战术连接时可发动的战术能力越多。除此之外，主角与其他角色之间的羁绊等级还可以看做好感度，想要在终章完成共舞事件就对羁绊值有硬性要求。

羁绊事件

在每章的自由行动日里，玩家拥有数额不等的羁绊行动值，消耗行动值可以和同伴触发羁绊事件，不同时间段可触发事件的成员有所不同，触发事件后可增加与该角色的羁绊值。打开城镇地图，可以触发羁绊事件的角色头像旁有绿色感叹号。

任务

和系列作品一样，本作也是通过完成任务来推进剧情。主要任务带有“必须”字样，只有完成了当前时间段的所有主要任务才能使游戏继续进行下去。除此之外还有分支任务和秘密任务，分支任务会跟随主要任务一起出现，查看任务后到指定地点去找委托人正式接受任务后开始着手完成，由于委托人和任务完成地点都会在地图上以“！”标注，完成起来还是比较轻松的。秘密任务是不随主要任务出现的，必须在指定时间段和特定的人对话才能开启任务，并且委托人是不会在地图上进行标注的，具体情况可参考后文的攻略部分。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了，由于完成任务关系到学院等级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。

学院等级

类似于《碧轨》中的搜查官等级，本作中完成任务或回答问题正确时可获得AP点数，每天的日程结束后都会对获得的AP点数进行统计，到达一定数量后学院等级就会提升并获得相应报酬。本作整个流程中共计可获得440点AP，最高等级“甲零级”所需的点数也仅需达到430点即可。

学院等级报酬表

AP	学院等级	报酬
--	乙七级	--
20	乙六级	情报
45	乙伍级	不屈の徽章
70	乙四级	耀脉
100	乙参级	规律の徽章
130	乙贰级	机功
160	乙壹级	英气の徽章
190	甲七级	风言铃
220	甲六级	斗魂ベルト
250	甲伍级	ストレガ–A1
280	甲四级	韦驮天珠
310	甲参级	グラ–ルロケット
340	甲贰级	オ–ラジャケット
380	甲壹级	エンブレム
430	甲零级	炽煌の徽章

喂猫

从第3章开始，玩家可以在学院及周边的各个地方找到黑猫，如果身上有食材“新鲜ミルク”就可以给它喂食，在实习日的早上可以在公园的长凳上收到它的馈赠。需要与猫互动的时间段和地点在攻略中都有所提及。

料理

本作中的料理配方需要和特定的NPC对话或者调查书本才能够学会。打开笔记本翻到料理一栏便可以制作已学会的料理。料理结果分为绝品料理、通常料理、真妙料理和独自料理四种，制作料理时可以根据角色的头像来判断制作出对应料理的成功率。

料理表

配方	获得方法	所需素材	获得料理
お手軽オムレツ	初期	とれたて卵×1、粗挽き岩盐×1	ふわとろオムレツ/お手軽オムレツ/バリ固オムレツ/ぽかぽか玉子ス–プ
スイートクッキ–	4月24日和风见亭的女将对话	とれたて卵×1、ハニ–シロップ×1、魔兽の粉末×1	ロイヤルサブレ/スイ–トクッキ–/ドクドクッキ–/ホワイトラングドシャ
丸絞りジュ–ス	4月24日和东ケルディック街道1农家的チゼル对话	スタ–ベリ–×1、ハニ–シロップ×1、魔兽のゼラチン×1	ゴ–ルドミックス/丸绞りジュ–ス/黄色い液体/ワイルドミックス
トマトサンド	5月22日在ブックストア《ケインズ书房》购买并使用“俺の料理・サンド”	しゃっきり玉ねぎ×1、にがトマト×1、千万五谷×1、魔兽の赤身×1	エレガントサンド/トマトサンド/にがにがサンド/必胜カツサンド
味わいハ–ブティ–	5月29日与バリアハ–ト贵族街・邸宅2的ロ–ラ对话	フレッシュハ–ブ×1、ハニ–シロップ×1、百药精酒×1、魔兽のゼラチン×1	芳醇アロマティ–/味わいハ–ブティ–/茶色い液体/ノルドティ–
クリ–ミ–チャウダ–	5月30日完成分支任务“怀かしのメニュ–”的奖励	新鲜ミルク×1、熟成チ–ズ×1、ほっくりポテト×1、魔兽の白身×1、魔兽の壳×1	ジュエルポタ–ジュ/クリ–ミ–チャウダ–/フリ–ズス–プ/特制ハ–ブチャウダ–
ベリ–タルト	6月20日和トリスタ民家的ハンナ对话	とれたて卵×1、スタ–ベリ–×1、ハニ–シロップ×1、千万五谷×1、魔兽のゼラチン×1、魔兽の粉末×1	奢泽リッチタルト/ベリ–タルト/エレメンタルト/ふんわり生チョコタルト
ミルク粥	6月27日和ウォ–ゼル家的シ–ダ对话	新鲜ミルク×1、熟成チ–ズ×1、ほっくりポテト×1、千万五谷×1、魔兽の白身×1、魔兽の壳×1	强壮ノルド粥/ミルク粥/モイスチャ–粥/真心チ–ズリゾット
クリスピ–ピザ	6月27日和ゼンダ–门食堂的マルクス对话	熟成チ–ズ×1、フレッシュハ–ブ×1、しゃっきり玉ねぎ×1、千万五谷×1、魔兽の赤身×1、魔兽の粉末×1	スペシャルピザ/クリスピ–ピザ/ミラ–ピザ/照り焼きチキンピザ
焙煎コ–ヒ–	7月18日在ブックストア《ケインズ书房》购买并使用“俺の料理・珈琲”	フレッシュハ–ブ×1、千万五谷×1、魔兽のゼラチン×1、魔兽の油脂×1	プライムコ–ヒ–/焙煎コ–ヒ–/黑い液体ダブルエスプレッソ
トマトグラタン	7月24日与ヴァンクール大通り的百货店《プラザ・ビフストロ》和リノイエ对话	熟成チ–ズ×1、ほっくりポテト×1、にがトマト×1、魔兽の壳×1、魔兽の油脂×1、魔兽の粉末×1	メルティイグラタン/トマトグラタン/マグマグラタン/丸ごとかぼちゃグラタン
フィッシュフライ	7月26日与オストド地区的居酒屋《ギャムジ–》和店主对话	とれたて卵×1、粗挽き岩盐×1、千万五谷×1、魔兽の白身×1、魔兽の油脂×1	エ–デルフライ/フィッシュフライ/炎上フライ/ひとくちりトルフライ
カスタ–ドプリン	8月22日与学生会馆1F・厨房的ラムゼイ对话	とれたて卵×2、新鲜ミルク×1、ハニ–シロップ×1、魔兽のゼラチン×2	浓密ぷるプリン/カスタ–ドプリン/茶碗蒸しプリン/カルテットプリン
凉风ス–プパスタ	8月28日与レグラム宿酒场《アプリコ–ゼ》的セリア对话2次	フレッシュハ–ブ×1、粗挽き岩盐×1、千万五谷×1、百药精酒×1、魔兽の白身×2、魔兽の壳×2	苍天面《瑞雨》/凉风ス–プパスタ/淡白ヌ–ドル/特制ハ–ブパスタ
军式ハヤシライス	8月31日ガレリア要塞被袭击后调查要塞・兵舍区画东南方向小房间里书架上的书	しゃっきり玉ねぎ×1、ほっくりポテト×1、にがトマト×1、千万五谷×1、魔兽の赤身×2、魔兽の油脂×2	ノ–ブルデミグラス/军式ハヤシライス/チエンライス/お绘かきオムライス
スタミナステ–キ	9月19日ブックストア《ケインズ书房》购买并使用“俺の料理・ステ–キ”	フレッシュハ–ブ×1、粗挽き岩盐×1、魔兽の赤身×1、魔兽の壳×1、魔兽の油脂×1、魔兽の粉末×1	霜降りステ–キ/スタミナステ–キ/アダマステ–キ/ジュ–シ–カバブ
トマトカクテル	9月25日在ダイニングバ–《F》和アルミナ对话	フレッシュハ–ブ×1、スタ–ベリ–×1、にがトマト×1、ハニ–シロップ×1、百药精酒×2、魔兽の壳×1、魔兽のゼラチン×1	灵水《绯樱》/トマトカクテル/红い液体/レッドホットソ–ダ
ミックスジェラ–ト	10月21日在本校舍2F西侧走廊和カスパル对话	とれたて卵×2、新鲜ミルク×2、フレッシュハ–ブ×2、スタ–ベリ–×2、ハニ–シロップ×2、魔兽のゼラチン×2、魔兽の粉末×1	冰果《花园》/ミックスジェラ–ト/ワンダ–ジェラ–ト/苍水ソルトジェラ–ト
满腹寄せ锅	10月23日上午在图书馆1F调查东南方向桌子上的书	粗挽き岩盐×1、百药精酒×1、魔兽の赤身×1、魔兽の白身×1、魔兽の壳×1、魔兽のゼラチン×1、魔兽の油脂×1、魔兽の粉末×1	至妙锅《烂漫》/满腹寄せ锅/暗锅《度胸》/疾风锅
手ごねハンバ–グ	10月23日傍晚在本校舍2F・调理部和ニコラス对话	とれたて卵×1、フレッシュハ–ブ×1、しゃっきり玉ねぎ×2、にがトマト×1、粗挽き岩盐×1、魔兽の赤身×2、魔兽の油脂×1、魔兽の粉末×2	カイザ–ハンバ–グ/手ごねハンバ–グ/デンジャラス肉玉/彩りハンバ–グプレ–ト

书籍收集

收集各种书籍也是系列的特色之一，本作中可供收集的数量不少，其中部分书籍购买后可以使用，作用为增加主角与对应角色之间的羁绊值。游戏中需要着重注意收集的是《赤い月のゼロ》，收集完全部14卷后可以在终章换取用于改造最终武器的“ゼムリアストーン”。下面以时间为单位列出所有书籍的收集地点，方便大家在游戏时查询。

4/18	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第1号
	愈しの音乐
	レグラムの歩き方
	心に染みる绘画集
调查图书馆的オススメ本コーナー	帝国铁道史
和书店里的ケインズ对话	赤い月のゼロ1卷
4/24	
地点	书籍
输入杂货・食品《トミイ》购买	カーネリア文库版①
	カーネリア文库版②
和大市的アニタ对话	赤い月のゼロ2卷
4/25	
地点	书籍
和西ケルディック街道2农家的ロビン对话	赤い月のゼロ3卷

第2章

5/22	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	帝国の传说・传承 上
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第2号
	古式弓术指南
	ぽかぽか昼寝日和
	俺の料理・サンド
5/29	
地点	书籍
高级ストア2楼的《フォートナム书房》购买	カーネリア文库版③
	カーネリア文库版④
在オーロックス砦的休憩所《三日月亭》里和フーミイ对话	赤い月のゼロ4卷
5/30	
地点	书籍
和北クロイツエン街道出口处右侧树下的アネット对话	赤い月のロゼ5卷

第3章

6/15	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	近代スポーツ
6/20	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第3号
	中级者のチェス
	よく分かる教え方
	帝国马术教本
6/27	
地点	书籍
集落・交易所购买	カーネリア文库版⑤
和监视塔入口的マニング对话	赤い月のロゼ6卷
6/30	
地点	书籍
和ゼンダー门前战车上的士兵对话	赤い月のロゼ7卷

第4章

7/17	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	帝国の传说・传承 中
7/24	
地点	书籍
在百货店的ブックストア《オルタナ》购买	カーネリア文库版⑥
	カーネリア文库版⑦
	カーネリア文库版⑧
和帝都マーテル公园西北的ロベルト对话	赤い月のロゼ8卷
7/26	
地点	书籍
和ドライケルス广场的テイム对话（完成护卫公主的剧情后）	赤い月のロゼ9卷
在百货店的ブックストア《オルタナ》购买	帝国时报・第5号

第5章

8/21	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	新闻とラジオ
[illegible]	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第6号
	ラクロス真髄
	わくわく乐器百科
	宫廷剑术の极意
8/28	
地点	书籍
武具・杂货《ワトー商店》	カーネリア文库版⑨
在レグラム・民家1和ダフネ婆さん对话（夕）	赤い月のロゼ10卷
8/30	
地点	书籍
在アルゼイド子爵邸和女仆プラナ对话	赤い月のロゼ11卷
ガレリア要塞内部购买	帝国时报・第7号

第6章

9/18	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	帝国の传说・传承 下
[illegible]	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第8号
	美味しいコーヒーの淹れ方
	猫まみれ写真集
	使いたい调理器具
	俺の料理・ステーキ
9/25	
地点	书籍
日用杂货《ボロニア商会》	カーネリア文库版⑩
	カーネリア文库版⑪
与扶梯下层长凳的オウル老人对话（夜）	赤い月のロゼ12卷
9/26	
地点	书籍
和ルーレ工科大学前台的フラガ对话	赤い月のロゼ13卷
日用杂货《ボロニア商会》	帝国时报・第9号

终章

10/21	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	RFグループの历史
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第10号
	ブレードの哲学
10/2	
地点	书籍
在本校舍2F休息区和执事セレスタン对话（夕）	赤い月のロゼ14卷
10/30	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第11号

狮子心勋章

游戏中满足特定条件后可以从特定的教官那里拿到代表荣誉的狮子心勋章，并且这个还可以作为饰品进行装备，下面列出四个狮子心勋章的获得方法。

狮子心勇士章：笔记本里的战斗资料收集到一定程度后与マカロフ教官对话后获得。

狮子心善行章：完成任务达到一定数量后与ベアトリクス教官对话后获得。

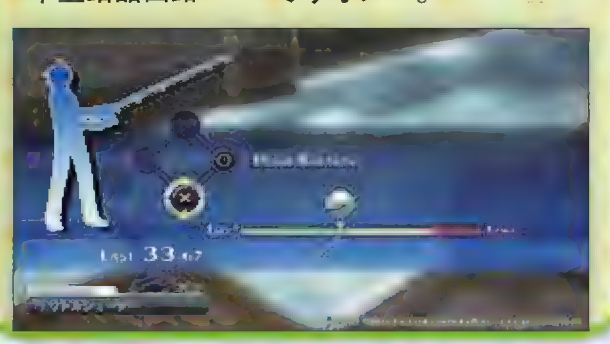
狮子心良友章：笔记本里的人物资料里“☆”取得数量达到一定程度后与メアリ－教官对话后获得。

狮子心英雄章：拿到以上三个勋章后，在终章与ヴァンダイク学院长对话后获得。

迷你游戏

钓鱼

系列传统的迷你游戏，不过在本作中钓鱼的玩法有所改变，首先是渔点不再无限供应鱼资源，将渔点的鱼钓完后必须撒鱼饵才能增加钓鱼次数，另外每过一个月渔点的鱼资源会刷新。其次，钓鱼的玩法发生了变化，当鱼上钩后需要连点对应的按键拉线，逐渐将鱼拉到岸边。指定的按键会不断变化，考验玩家的反应和手速。本作中共有20种鱼，其中最后一条鱼需要在终章和公园桥下的ケネス对话触发剧情后才能钓到，除了钓到的鱼会吐出“仙道珠”外，ケネス还会奖励一个主结晶回路“バ－ミリオン”。

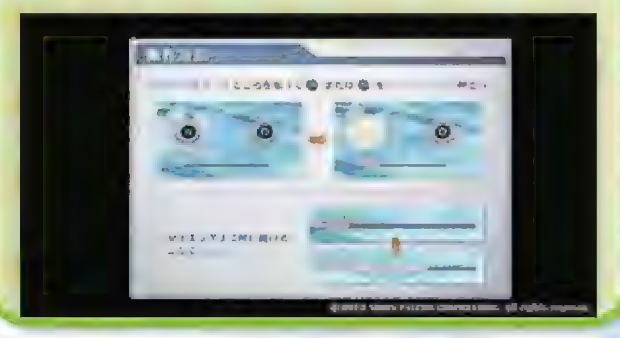


卡牌游戏ブレ－ド

游戏为1对1，初始每人手上握有10张牌，开始游戏后从牌堆摸牌，点数小的人优先出牌。牌的种类分为普通牌、闪电牌（BOLT）和镜面牌（MIRROR）。普通牌左上角有数字代表各自的分值，打出就可以累计积分。闪电牌的作用是销毁对手最后打出的那张牌，镜面牌的作用是跟对手交换已打出的所有牌，而普通牌中点数为1的牌作用是恢复被对手闪电牌所销毁的牌。当任意时候双方打出的牌积分相同时则清空场上打出的所有牌，并从牌堆摸牌开始重新计算分数，不过玩家手上持有的牌是不会补充的。闪电牌和镜面牌的分值均为1点，最后计算双方场上所有牌的分数，分值多的一方获胜。如果出牌时自己的点数小于对方，不管自己手上还有多少牌都直接判负。

游泳

第4章限定的小游戏，在光圈缩小到图标区域时按△和○键，成功时提升游泳速度，反之则降低速度，只有获得第一名才能获得额外AP的奖励，失败时可以继续挑战，直到获得第一为止。



学院祭限定游戏

跑马场

地点：グラウンド

说明：考验玩家的骑马操作，操场上设置有栅栏和旗子，碰到栅栏增加时间、碰到旗子则减少时间，在35秒以内跑够指定圈数后可获得奖励“マツハ杯记念盾”。

打咪西

地点：ギムナジウム

说明：类似于打地鼠，敲打邪恶みつしぃ可获得10点积分，游戏结束时达到180分以上时获得奖励“みつしぃのぬいぐるみ”。

史黛拉花园

地点：本校舍1F

说明：在花园里漫步，走到终点处按下开关完成。

东方茶屋《雅》

地点：本校舍1F

说明：选择“开运おみくじ”和“缘结びおみくじ”，看看自己与同伴的运气。

阿瓦隆之门

地点：本校舍2F

说明：玩卡牌游戏ブレ－ド，第一场和同伴玩，输赢无所谓；第二场与シャロン玩，获胜可获得奖励“レリ－フカ－ド”

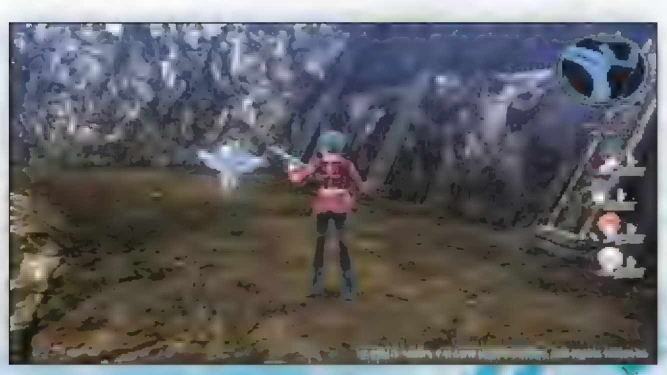
战斗相关

战斗选项解说

选项	作用
移动	控制角色站位
アーツ	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
クラフト	使用必杀技，需消耗CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
退却	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率

遇敌

游戏的敌人采用可见式，角色在迷宫里按○键可以进行攻击，打怪物的背部可以使其陷入眩晕或麻痹状态，此时触碰敌人进入战斗的话我方会获得极大优势。靠近魔兽后会被它发现，魔兽会主动追击玩家，此时建议果断后退，魔兽在追击一段距离后就会停下，短暂休息后会转头返回先前的位置，我们可以利用这一特点在魔兽停下的时候立即跑到它面前，等其转身的瞬间发动攻击就能顺利将其击晕了。需要注意的是，不同角色的攻击动作和武器的攻击方式都不同，这里建议用攻击速度较远的箭或铳来攻击魔兽，即便在攻击时被敌人发现也有足够的距离来缓冲。移动时按住R键可以冲刺，不过冲刺时很容易引起魔兽的注意，建议接近背对着玩家的魔兽时不要使用，等被魔兽发现后再用冲刺来逃命。



武器属性与崩防

在本作中，每个人的武器都有武器属性，部分武器如魔杖还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易崩防，在战斗时尽量选择对该魔兽崩防值高的武器进行攻击，多创造追加攻击的机会。除了普通攻击的崩防外，造成会心一击时必定崩防，另外部分必杀技会额外提升崩防的概率，在选择时可留意一下。

战术连接

本作新增的系统，玩家可以为出战的任意两名角色设定战术连接，这样只要在战斗时攻击敌人致使其防御崩坏就可以进行追加攻击。追加的攻击分为“追击”、“ラッシュ”和“バースト”三种类型，后两种追加攻击会随着流程的进行逐渐开启。追击可以看做援护攻击，使用后增加1个勇气点数；ラッシュ是建立连接的两人分别作出一次攻击，需要消耗3个勇气点数；バースト类似《碧轨》中的一齐攻击，不过必须出场角色两两建立连接且不能有人处于濒死状态，发动需要消耗5个勇气点数，勇气点数最多可累积5个。

战术能力

对应战术连接的系统，随着角色间羁绊等级的提升，可开启不同效果的战术能力，进行战术连接的两人有一定几率触发并使用这些能力，例如援护防御、援护回复、援护反击等。

换人

本作中，玩家可带超过4人一起进入迷宫。战斗时最多只能上场4人，不过在战斗时按R键可以随时将后备成员换上场，这样一来战斗方式就多出了很多变化，例如可以前期四人爆发，等消耗得差不多了换个回复职业来救场之类的。

战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给予一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以在一场战斗中获得2倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成点数
アラウンドキル	同时打倒4个以上敌人	+0.4
トリプルキル	同时打倒3个敌人	+0.3
ダブルキル	同时打倒2个敌人	+0.2
トリプルキャンセラ–	打断敌人3次咏唱状态	+0.3
リベンジャ–	濒死状态下获胜	+0.2
ノ–ダメ–ジ	无伤获胜	+0.2
ダブルリンク	发动连携攻击2次以上	+0.2
トリプルカウンタ–	成功反击3次	+0.1
オ–バ–キル	以敌人残血5倍以上的伤害将其打倒	+0.1
カウンタ–キル	靠反击打倒敌人	+0.1
スピ–ドキル	三次行动内结束战斗	+0.1
ファストアタック	以先制攻击状态进入战斗	+0.1
ノ–キュリア	异常状态自然回复3次	+0.1
アイテムラヴァ–	使用3次道具	+0.1
アナライズ	获得敌人的所有情报	+0.1

导力魔法

导力魔法分为攻击和辅助两大类，所有魔法在使用后都要花时间咏唱，此时如果使用驱动解除类技能或攻击附带让对方陷入限制行动的异常状态时就会解除咏唱效果，这一点对敌我都是通用的。本作的行动顺序中附加的额外奖励里多出了一个无消耗且立即发动魔法的标识，遇到后一定不要放过，立即发动大范围强力魔法来对付敌人。

必杀技＆S必杀技

必杀技和S必杀技需要消耗CP值来发动，CP值可以通过攻击敌人、被敌人攻击、使用特定魔法或必杀技、食用料理、睡觉等方式来回复。普通必杀技可在轮到自己行动时使用，S必杀技可以在进行行动的过程中按△+方向键强制使用，使用后无视行动顺序立即发动，在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的额外奖励。

行动顺序中附加的额外奖励

图标	作用
	HP回复10%・50%
	EP回复10%・50%
	CP回复10%・50%
	攻击、魔法、回复效果1.5倍
	攻击敌人能获得更多的耀晶片
	无消耗且立即发动魔法
	攻击附带随机异常状态（有耐性除外）
	物理攻击时必定即死（有耐性除外）
	物理攻击时，将对手打消失一段时间
	CP增加100
	CP变为0

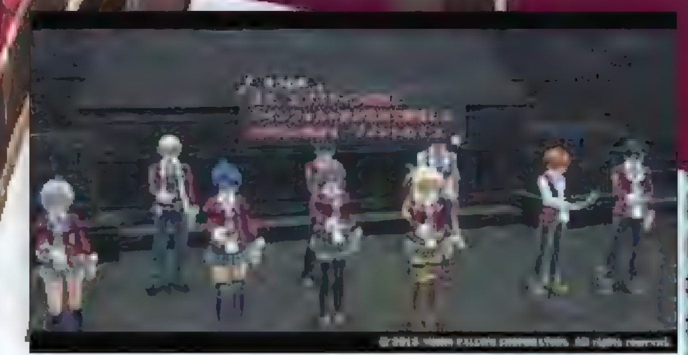
最强武器

本作在最后的战斗前可跟大门口的ジョルジュ对话改造最强武器，不过需要特殊道具“ゼムリアスト–ン”，游戏中ゼムリアスト–ン和“ゼムリアスト–ンの欠片”的获得方法如下，3个“ゼムリアスト–ンの欠片”可以合成为一个“ゼムリアスト–ン”。

序章 トールズ士官学院

下火车后往学院方向走，途中会遇到部分同伴并触发剧情。开学典礼过后，众人被教官强迫进行试练，走到自己的武器前调查后获得“主结晶回路”，进入系统界面将主结晶回路装备上，之后就可以正式开始迷宫冒险了。目前玩家的队伍成员为**リィン**、**エリオット**和**ガイウス**，水属性结晶回路可以给**エリオット**装上用于使用回复魔法。几场战斗都是用于给大家熟悉系统用，其中第二战的敌人要用魔法攻击才能造成有效伤害、第三战的敌人数量较多，要利用范围攻击的必杀技来应对。

剧情后**マキアス**加入队伍，在“地下区画2”的行进途中会逐渐遇到分散的同伴并触发剧情，最后会遇到贵族小哥**ユ–シス**，剧情中**マキアス**和**ユ–シス**发生冲突，此时出现选项，根据玩家选择的不同，后续对话和流程的行进会出现变化，例如在这里选择“**マキアスを止める**”后**マキアス**会离开队伍，**ユ–シス**则加入队伍继续冒险。“地下区画3”区域较小，很快就能走到终点触发BOSS战。



BOSS战 イグルートガルム

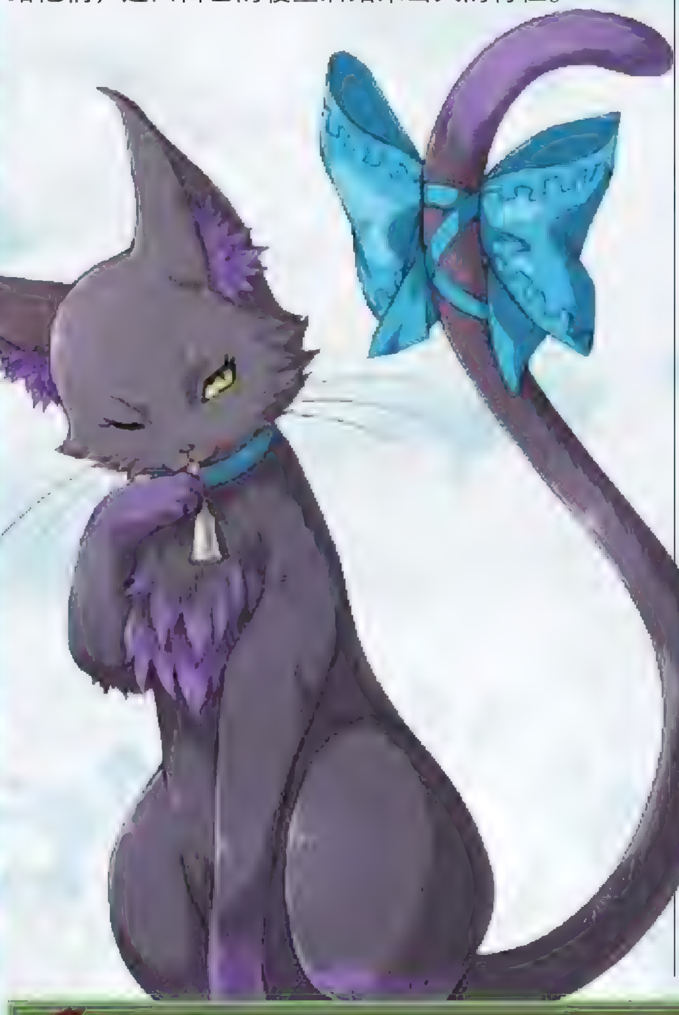
作为首个BOSS，它的攻击力和攻击范围都不容小觑，**エリオット**的必杀技“**エコ–ズビ–ト**”得用起来，不但能增加物防，每次行动结束后还能回复HP，在前期没药的情况下这就是救命神技。主要负责回复的**エリオット**尽量远离BOSS，**マキアス**的必杀技附带降防效果可以利用起来，如果**リィン**学会了必杀技“**激励**”的话也可以在战斗开始时使用，加快战斗速度。BOSS分为地面和空中两种形态，将其HP削减到一定程度后就会切换形态并且回复少量HP，两种形态的攻击方式差别不大，大部分招式的攻击范围都较大，我方人员应尽量分散。

第1章 新学期～初めての实习～

※从本章开始，故事进程通过完成主要任务来推进，流程部分会详细叙述主要任务部分，分支任务和秘密任务则简略介绍。

4/17

剧情后开始上课，课间老师会对玩家提问，回答正确能获得AP奖励，这里的正确答案为“ノルド高原”。课程结束后主角被**サラ**教官抓壮丁，离开“本校舍”前往“学生会馆2F・生徒会室”，查看地图可以看到任务的所在地（红色感叹号为剧情任务、绿色感叹号为分支任务）。跟学生会长对话后自动返回宿舍，跟所有同伴对话将“学生手账”交给他们，返回自己的寝室后结束当天的行程。



4/18

自由行动日，玩家可以在这天里完成主要和分支任务，此外还可以消耗羁绊行动值与同伴发生羁绊事件，按□键可以查看城镇的各个店铺和学院的主要设施并快速移动，并且可以查看主要角色的所在位置，角色头像旁有绿色感叹号代表可以与其发生羁绊事件。离开宿舍后来到桥上可触发剧情获得钓竿并开启钓鱼系统，接下来就可以前往学院完成任务了。首先来到“技术栋”接受**ジョルジュ**学长的任务，分别前往“本校舍2F・料理部”、“质屋《ミヒュト》”和“**ラジオ**局”配送物品，期间会开启料理系统，返回交任务后工房开始作业，今后可以在**ジョルジュ**处进行导力器开封、合成导力器、改造武器等。

接下来到“本校舍1F・学院长室”与学院长对话接受任务，然后前往“旧校舍”调查不可思议的现象（进入旧校舍前优先完成分支任务和羁绊事件）。探索迷宫前可以与同伴自由组队，不过目前只能选择**エリオット**和**ガイウス**。进入迷宫后触发剧情，开启“战术连接”系统，合理利用该系统能让战斗效率提高不少，并且可以提升彼此间的羁绊值。迷宫途中的杂兵实力较强，可以让回避较高的**ガイウス**冲入敌群利用反击来制造额外的伤害，并且**ガイウス**的必杀技“**ゲイルスティング**”附带封技效果，对付杂兵非常好用。最深处有特殊回复装置，除了可以休息回复体力外，还可以进行强化导力器相关内容的操作，继续前进就是毫无意外的BOSS战了。完成战斗后返回时可以利用传送装置直接传送到入口，离开“旧校舍”后自动触发剧情完成任务，获得奖励“封技の刃”。时间带推移到傍晚，羁绊行动值增加一点，此时返回宿舍可结束当天行程，不过在此之前先完成羁绊事件和秘密任务。

BOSS战 ミノスデーモン

没啥难度的战斗，BOSS常用的吐息攻击范围不算大，让リィン近距离攻击、ガイウス中距离使用必杀技、エリオット远距离使用魔法的战法即可轻松应对。由于“斩”和“突”属性对BOSS有效，因此让リィン和ガイウス进行战术连接，可以提高灭敌效率。

分支任务

落とした学生手帐

期限	短	委托人	コレット
场所	学生会馆1阶		
报酬	シルバ–チェイン、AP+4		

任务叙述 帮助コレット找到她丢失的“学生手帐”。前往本校舍2F调查走廊休息处沙发上的“学生手帐”，之后返回学生会馆1F将其交给コレット。

秘密任务

切れた调味料の调达

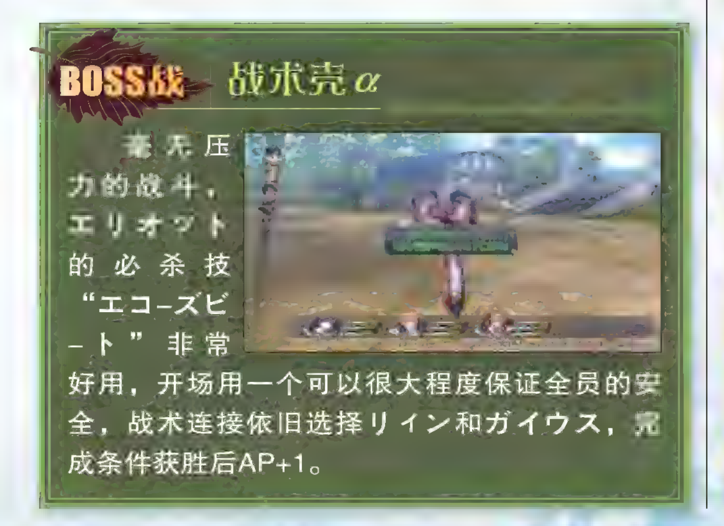
期限	短	委托人	フレッド
场所	吃茶・宿泊《キルシェ》（夕）		
报酬	クリスピ–ピザ×3、AP+4		

任务叙述 接受任务后前往本校舍2F・料理部和ニコラス对话获得调味料的相关情报，然后前往学生会馆1F・食堂和ラムゼイ对话获得调味料返回交差。

4/21

完成实技测试，出战成员固定为**リイン**、**エリオット**和**ガイウス**，战前可进行整备、记录等工作，此战的要求是我方队员在不出现战斗不能的情况下获得胜利。

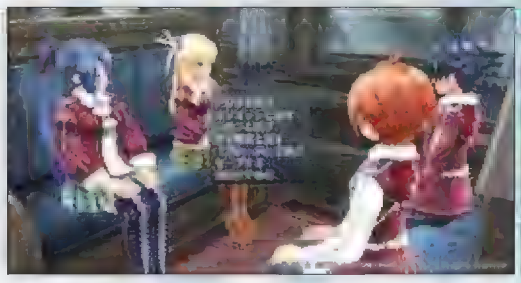
BOSS战 战术壳α



毫无压力的战斗，エリオット的必杀技“エコ–ズビ–ト”非常好用，开场用一个可以很大程度保证全员的安全，战术连接依旧选择リイン和ガイウス，完成条件获胜后AP+1。

4/24

这一天的目标是前往“交易地**ケルディック**”进行特别实习，9人被分成了A、B两个组，**リイン**所在的A班成员有**エリオット**、**アリサ**和**ラウラ**，出发前可先到技术栋和其他店铺购买所需物品，进入“**トリスタ**驿”，与柜台的售票员对话后乘坐列车，在车上和**エリオット**对话后可以选择“‘**ブレ–ド**’で游ぶ”可玩，初次与同伴玩牌可获得羁绊值（无论输赢），因此建议和每人都玩一次。结束对话后到达目的地“交易地**ケルディック**”，接受任务后下楼和**サラ**对话，之后就可以开始完成任务了。首先去“武具・工房《**オドウイン**》”的**サムス**处接受修理坏掉的导力灯的任务，前往“西**ケルディック**街道2”调查风车附近的导力灯，回答“466515”后成功解锁并更换导力灯，完成任务获得结晶回路“探知”。之后前往“东**ケルディック**街道1”的农家和**サイロ**老人对话接受任务，接着前往“东**ケルディック**街道2”的斜坡上讨伐指定魔兽，完成任务后返回和**サイロ**老人对话可获得**とれたて**卵×10、**スタ–ベリ–**×10、**ハニ–シロップ**×10、粗挽き岩盐×10。完成这两个任务后前往“大市”触发剧情，之后返回宿舍休息进入第二天的行程，在此之前记得先把秘密任务给做了。



BOSS战 スケイリ–ダイナ

仅仅是个长相吓人的家伙而已。其单体攻击附带气绝效果，不过对玩家的威胁不大，加好回血Buff就可以全力输出了。リイン的行动值不要消耗太多，在BOSS使用技能时要靠他的必杀技“红叶切り”来取消攻击。

分支任务

药の材料调达

期限	短	委托人	ジルベル教区长
场所	ケルディック礼拜堂		
报酬	ティアラの药×3、アセラスの药×3、AP+4		

任务叙述 帮ジルベル取来两味入药的素材，与フリント药局的店长和西ケルディック街道2农家的ポ–ル对话可获得材料，西ケルディック街道2的入口有魔兽拦路，需清理掉后才能通过，用ラウラ的S必杀技可轻松解决战斗。

秘密任务

大市商人の伤

[illegible]	短	委托人	ライモン
场所	大市（夕）		
报酬	コ－ラルブレス、マ－ブルブレス、AP+3（+2）		

任务概述 与委托人对话后选择“店番を引き受ける”开始任务，之后的正确选项依次为“35ミラで卖る”、“900ミラで卖る”、“2割引のチ－ズをつける”、“6つを60ミラで卖る”，选择其他选项也能完成任务，但最后获得的AP数量会减少。

4/25

前往“大市”触发剧情，之后分别与**ハインツ**和**マルコ**对话了解情况，推理时选择“领邦军”AP+1。前往“领邦军**の**诘**め**所”询问情况，之后跟礼拜堂对面的**ミナ**和西口的醉汉对话，接着从“西**ケルディック**街道”往“**ナリア**自然公园”方向前进，途中可以完成消灭魔兽的分支任务。进入自然公园后继续深入，迷宫里的怪物需要提防的是**ゴ－ディカッサ－**，单体攻击威力很高，战斗时遇到两个以上要毫不犹豫地撤退。“**ルナリア**自然公园3”地图左下的宝箱里会出现怪物，其中的2只**ゴ－ディカッサ－**要用**ラウラ**的S必杀技快速歼灭，不然让其靠近了就是团灭的节奏。最深处找到了偷东西的伪管理员，之后要与伪管理员和巨大的猿猴进行战斗。

BOSS战 伪管理员×4

很简单的战斗，敌人的各项能力都很低，考虑到接下来要进行的战斗，可以先将下一战的战斗主力リィン和ラウラ的CP蓄满后再结束战斗。

BOSS战 グルノ－ジャ

战斗开始时リィン学会S必杀技。本战除了主怪グルノ－ジャ外，还有两只ゴ－ディカッサ－在战场捣乱，鉴于ゴ－ディカッサ－的攻击力不俗且附带气绝效果，依旧是优先解决的对象。グルノ－ジャ的普通攻击为扇形范围，站位时要分散，吼叫的攻击力不高，靠エリオット的必杀技“エコ－ズビ－ト”附带的回复效果即可补充回来。BOSS最具威胁的一招单体攻击威力很高，HP低于2000很容易被秒杀，让加了防的リィン和ラウラ在前面顶着会比较安全。

分支任务

西ケルディック街道の手配魔兽

难度	中	委托人	オット－元締め
场所	西ケルディック街道通往帝都的石桥处		
报酬	Uマテリアル×5、AP+4		

任务概述 该魔兽的风属性范围攻击魔法是最大的威胁，加好Buff后立即分散站位，待魔兽血量在一半以下时用ラウラ的S必杀技就能将其秒杀。

分支任务

落し物の財布

难度	中	委托人	商人リジ－
场所	大市的《リジ－の陶器店》		
报酬	ピッカ－ド－ル、AP+4		

任务概述 接受任务后依次到车站前、风见亭以及大市休息区找线人打听情报，最后在教会找到丢钱包的女性。

第2章 丽しき翡翠の都

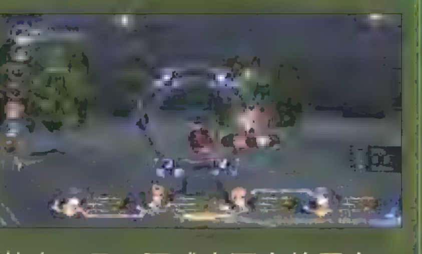
5/22

课堂上回答“导力通信”AP+1，放学后前往“旧校舍”，靠近**フィー**触发剧情，**リイン**与**エマ**和**フィー**的羁绊值增加50。返回宿舍时选择“**持っていた**巾着**バッグ**”AP+1，选择休息进入下一天的行程。

5/23

自由行动日，完成分支任务和羁绊事件后前往“旧校舍”开始探索。乘坐电梯来到地下第2层，这里的敌人总体实力有所提升，不过还属于可接受的范围，实在没把握就采用“奇袭攻击”的方式进入战斗。这一层的宝箱怪魔兽数量较多，安全起见可以用S必杀技快速清场。由于同行人数达到了5人，战斗时可根据战况对场上的角色进行更换，对玩家而言有着更丰富的战术。开启机关后可打开通往迷宫深处的道路，在迷宫的最后自然有BOSS战等着大家。返回向学院长报告后获得报酬“治愈”，回宿舍休息进入之后的行程。

BOSS战 ケルビムゲイト×3



敌人的射线攻击为直线范围，攻击力不算高但附带混乱状态，建议第一时间就用S必杀技强杀其中一只，可减少不小的压力。剩下的两只虽然已无法对我方造成致命威胁，但依旧要集中火力尽快干掉其中之一，否则运气不好一直中混乱还是会导致队伍崩盘。

分支任务

代理教师の要请

[illegible]限	短	委托人	クレイン
[illegible]所	第二学生寮		
[illegible]	2000ミラ、AP+3（+2）		

[illegible] 接受任务后到第二学生寮南边的屋子里给エミール补课，所有问题回答正确可获得额外AP奖励，答案依次为“约50年前”、“C·エプスタイン博士”、“火药式の铳や大炮などの武器”。

分支任务

教官用图书の配达

期限	短	委托人	ケインズ
[illegible]	ブックストア《ケインズ书房》		
[illegible]	撒き饵×3、AP+4		

任务叙述 帮助店主将指定图书送给学院的教官，分别和图书馆的トマス教官、本校舍2F·音乐室的メアリー教官、本校舍屋上的マカロフ教官、本校舍1F·教官室的ハインリッヒ教头和第三学生寮的サラ对话，之后返回ケインズ书房报告完成任务。

秘密任务

生花の受け取り

[illegible]	短	[illegible]	リンデ
场所	本校舍2F·美术室（夕）		
报酬	ぽかぽかソックス、ひんやりベルト、AP+4		

[illegible] 前往ガーデニングショップ拿花，之后返回报告即可。

5/26

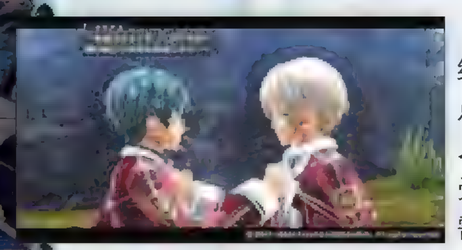
完成实技测试，出战成员为**リイン**、**アリサ**、**ラウラ**和**ガイウス**，在战斗中达成驱动解除的条件可额外获得1点AP。战斗结束后还会进行**リイン**、**マキアス**和**ユーシス**组队对战**サラ**的挑战比赛，此战必败。

BOSS战 战术壳β

敌人能力偏低，范围攻击附带封技效果，不过攻击力不高，我方队员在被封技的阶段可以用魔法来输出或回复。リイン的必杀技“红叶切り”和アリサ的必杀技“フランベルジュ”都附带驱动解除效果，在BOSS咏唱魔法的阶段使用即可。

5/29

前往车站坐车来到“**バリアハート**”，需要完成的主要任务有两个，先完成“**砂れなき**半贵石”，接受任务后前往“北**クロイツエン**街道”调查地图中央位置的树获得物品，完成任务可获得结晶回路



“幸运”。剩下的主线和分支任务完成地点都在“**オ-ロックス**峡谷道”，可以接受任务后一起完成。需要讨伐的魔兽位于“**オ-ロックス**峡谷道2”，完成战斗后**リイン**为了阻止**ユ-シス**和**マキアス**的口角被魔兽偷袭，**リイン**因受伤暂时无法参加战斗。继续前进来到**オ-ロックス**砦，与入口处的领邦军兵士对话完成任务，获得报酬“**スパ-クアロ-**”。接着返回**バリアハ-ト**，返回途中**リイン**恢复战斗能力，回到宿舍休息进入下一天。在此之前记得购买食材“新鲜**ミルク**”，用于第3章开始时喂猫。

BOSS战　フェイトスピナー

这场战斗必须**ユ-シス**和**マキアス**同时在场。非常简单的一场战斗，**リイン**的必杀技“弧影斩”和**ユ-シス**的必杀技“**クイックスラスト**”都附带行动延迟的效果，用这两招不断攻击BOSS就能不断拖延其出手，基本可以保证无伤过关。战斗途中**ユ-シス**和**マキアス**的战术连接会无法使用，不过对战斗不造成任何影响。

分支任务

バスソルトの调达

期限	短	委托人	ハサン・ヴォルテ-ル
场所	高级料理店《ソルシエラ》门口		
报酬	银の砂时计、AP+4		

任务叙述 在オ-ロックス峡谷道3的东南方向调查岩壁可获得任务物品。

5/30

接受任务后，**ユ-シス**被管家叫走回家见父亲，暂时离队。本日的主要任务是讨伐指定魔兽，其位置在“北**クロイツエン**街道”最北侧。完成任务返回“**バリアハ-ト**”时**マキアス**作为入侵**オ-ロック**ス砦的嫌犯被领邦军带走。

BOSS战　ヴィナスマントラ

除了BOSS本体外，其身边还有6只小怪，可以优先使用S必杀技将它们秒掉。BOSS本体的攻击方式很单调，普通攻击针对单体不足为惧，看见其蓄力后立即使用带驱动解除效果的必杀技将其打断即可安全获得胜利。

剧情后从“**バリアハ-ト**·驿前通**り**”靠近运河的楼梯来到下层进入地下水道，“公都地下水路1”需要在回复装置对面的平台开启机关后才会出现通路，“公都地下水路2”途中触发剧情，**ユ-シス**返回队伍且学会S必杀技。这里的高台上有宝箱怪，敌人为8只**プラティナバグ**，普通攻击附带气绝效果，被围攻非常危险，等它们聚集后用大范围S必杀技一次性清场，顺便把奖杯“八头击灭”给拿了。开启“公都地下水路3”通路的机关在北面，之后进入领邦军诘所与领邦军士兵战斗并救出**マキアス**，领邦军士兵除了HP多点外没任何威胁，在此战里尽量将所有人的CP都蓄满。原路返回时被魔兽追赶触发BOSS战，胜利后触发剧情进入下一章。

BOSS战　カザックドーベンR、カザックドーベンB

两个家伙的单体攻击相当强力，建议让**リイン**和**ユ-シス**用带延迟效果的必杀技拖住其中一只的行动，其他人则全力输出，以最快的速度干掉一只。BOSS使用“远吠え”后攻击力再度提升，如果两只BOSS都在场的话有可能会使用合体攻击，单体伤害在3000以上，正常情况下足以秒杀队伍里的任何人，战斗不能后一定要第一时间救起来，只要撑到解决其中一只BOSS后就可以安心回复、慢慢解决剩下的那只了。

分支任务

怀かしのメニュー

期限	中	委托人	ハモンド・オ-ナ-
场所	高级料理店《ソルシエラ》		
报酬	特制ハ-ブチャウダ-×5、クリ-ミ-チャウダ-のレシピ、AP+4		

任务叙述 接受任务后收集5个“魔兽の油脂”（消灭魔物掉落，可在完成主要任务时顺便收集），然后和教堂的タチアナ修女对话获得特定材料，之后将所有食材交给ハモンド完成任务。

秘密任务

旅行者の护送

期限	短	委托人	旅行者アントン
场所	オ-ロックス砦		
报酬	うたたねみつしい、AP+4		

任务叙述 委托人在オ-ロックス砦入口处，与其对话后将他送回バリアハ-ト即可。任务本身没有难度，就是来回路程较远。

第3章 铁路を越えて ～苍穹の大地～

6/15

剧情过后开始自由行动，由于马上要面对期中考试，本章的羁绊事件变成了预习事件，作用依旧是增加羁绊值。完成三次预习事件后自动进入之后的行程，在此之前先前往以下地点触发事件，用以提升里恩考试的最终分数。如果手里有食材“新鲜**ミルク**”还可以到“图书馆”2楼给黑猫喂食，在今后的日子里还会在其他地点遇到黑猫，记得手里准备好足够的牛奶。

提升考试分数的去处：

・与“本校舍前”的两人对话学到“暗记のコツ”。

・与“本校舍1F”的メアリ-教官对话学到“美术の知识”。

・与“本校舍1F”的マカロフ教官对话学到“导力学の知识”。

・调查“本校舍2F・音乐室”的书架学到“美术の知识”。

・与“本校舍屋上”的ベリル对话学到“导力学の知识”。

・与“学生会馆1F”的双胞胎对话复习考试范围。

・调查“学生会馆2F・文艺部”的书架学到“帝国史の知识”。

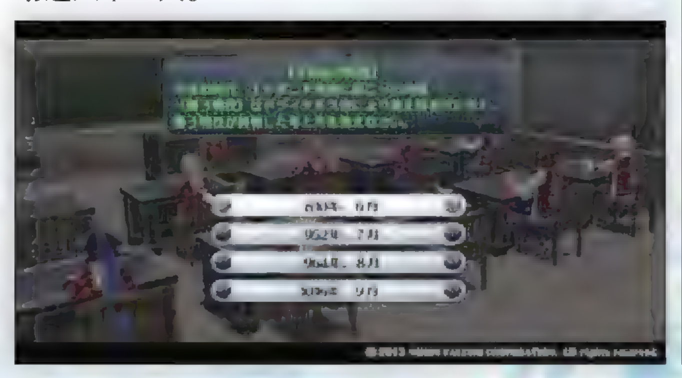
・与“图书馆2F”的トマス教官对话学到“帝国史の知识”。

・调查“图书馆2F”的书架学到“政治经济の知识”。

・调查“ギムナジウム1F”蓝色长凳上的书学到“军事学の知识”。

6/16～6/19

这三天是期中考试的日子，各科目的答案依次为“952年、7月”、“**スケッチ**”、“机甲部队”、“③内部机构**のみで**魔法现象**を**发现”、“帝国交通法”、“B→D→A→C”，完成考试后自动进入下一天。



6/20

自由行动日，首先前往“技术部栋”帮助**ジョルジュ**和**アンゼリカ**测试导力机车，驾驶过程中依次选择“**レバ-をゆっくりじわっと放す**”、“**すばやく握って、ゆっくり放す**”、“前**は**强**めで**后**ろは**轻**め**”即可拿到追加的AP，完成任务获得结晶回路“龙脉”。接下来就是探索“旧校舍”了，在此之前先到“第2学生寮”门口的长凳处喂猫。这次探索的目标是地下第3层，队伍最多可6人同行。由于众人的连携能力增强，战术连接系统追加“**ラッシュ**”指令，这一层需要开启机关搭路才能顺利前往深处，迷宫中有一种长得像老鼠的敌人攻击附带即死效果，主战成员最好带上防即死的饰品。完成探险后获得奖励“必胜**ハチマキ**”，之后可以完成秘密任务以及喂猫，猫的位置在“本校舍屋上”的长凳上。返回宿舍进入之后的日程。

BOSS战 ピットデーモン×3

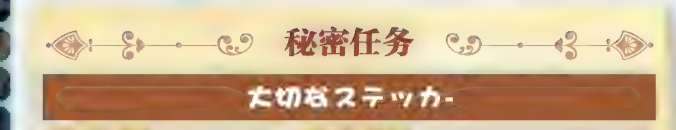
敌人的射线攻击范围为直线，因此此战一定要分散站位，让血厚防高的角色吸引敌人近身攻击，然后就能用S必杀技快速清场了。需要注意的是，这群敌人的范围攻击附带睡眠效果，被睡眠的角色受到攻击时必定为会心一击，此战的主力角色最好装上防睡眠的饰品。

分支任务

まだ见ぬ差出人

期限	短	委托人	ヴィンセント
场所	体育仓库里		
报酬	プリズムケ-プ、AP+4		

任务流程　在体育场接受任务后分别和花店店主、礼拜堂门口的修女、学生会馆2楼オカルト研究会的学生以及中庭花坛处的双胞胎妹妹对话，之后返回体育场报告。



秘密任务

大切なステッカー

期限	短	委托人	ムンク
场所	中庭（夕）		
报酬	ブル-ペンデュラム、AP+4		

任务叙述 接受任务后分别到旧校舍前入口的树下、技术栋入口处的箱子上以及操场北部的树荫下找到委托人所说的贴纸。

6/23

实技测试的日子，在此之前会公布考试成绩，按照前文攻略来备考的话，可以得到932的高分，轻松拿到追加AP的奖励。这次的实技测试要面对的是贵族班级的成员，我方除了**リィン**为必须参战队员外，另外三名队员可自由选择，不过对方要求出战成员不为女性和同为贵族的**ユ-シス**，实际上可选角色已经被固定死了。**エリオット**的必杀技可以查看敌人的情报，在战斗中可以发挥一定效果。

BOSS战 パトリック、贵族生徒×3

贵族学生的HP很高，由于出战成员中目前只有主角有S必杀技，等敌人站位集中后再使用，**エリオット**附带睡眠效果的必杀技“ブル-ララバイ”要活用起来，回复方面可以交给**マキアス**来负责。蓝色头发的贵族学生会使用复活魔法，要优先击倒。

6/26

出发前在“公园”的长凳上和猫对话可获得馈赠。坐火车来到“**ノルド**高原”后可进行骑马的操作，一路往东北前进到达“**ノルドの**集落”。

6/27（上午）

剧情后**ガイウス**学会S必杀技。本次的任务集中在地图西南地区，两个主要任务的完成地点都在“**ノルド**高原・南部”，接受任务后即可直接前往完成，任务所需的“**エポナ**草”共有5个，地图上都有显示，完成该任务的奖励是结晶回路“美臭”；需要讨伐的魔兽得先去“**ゼンダ-**门”找**ゼクス**中将询问情况，之后它会在“**ノルド**高原・南部”正南方向的开阔地带出现。完成讨伐后自动返回向**ゼクス**中将报告获得报酬“破迅**の**牙”，返回“集落・**ウォ-ゼルの**家”休息后进入下午的时间段。

BOSS战 サンダ-クエイク、サンダ-ロ-チ×7

小怪用范围攻击可以轻松解决，BOSS的血量不多，其范围攻击招式“大放电”附带封技效果，不过攻击力偏低，我方使用范围回复魔法就能轻松应对。

分支任务

监视塔への配达

期限	中	委托人	キルテ
场所	集落・交易所		
报酬	魔兽の赤身×10、魔兽の白身×10、AP+4		

任务叙述 将食物送给帝国军・监视塔的士兵ザッツ，由于骑马不用担心被魔兽袭击，纯跑路的任务。

6/27（下午）

这次的主要任务只有一个，前往“**ノルド**高原・北部”的巨像附近将**ノ-トン**带回集落，完成任务获得报酬“**ノルド クロス**”。之后前往巨像附近的“高原・**ラクリマ**湖畔”找到**アリサ**的祖父，长段剧情后**アリサ**学会S必杀技并进入下一天的日程。

分支任务

迷える羊の搜索

期限	中	委托人	ワタリ
场所	ノルドの集落		
报酬	新鲜ミルク×20、熟成チ-ズ×20、AP+4		

任务叙述 寻找逃跑的羊，其中南部2只、北部3只，可以在完成主要任务和秘密任务时顺道寻找，羊的位置在地图上能看到。

分支任务

子供たちへの特别授业

期限	中	委托人	ジエダ婆
场所	ノルドの集落		
报酬	イエロ-ペンデュラム、AP+3（+2）		

任务叙述 帮小孩子补课，期间回答对方的问题时依次选择“约8时间”、“约80万人”、“およそ220年前”、“家族との绊”。

秘密任务

想いの架け橋

期限	中	委托人	シャル
场所	ゼンダ–门・食堂		
报酬	スペシャルピザ、AP+4		

任务概要 与ノルドの集落的ト–マ对话，之后返回向シャル报告，纯跑路任务。

6/28

接受任务后收到了监视塔被攻击的消息，目前暂时无法去“**ノルド**高原・北部”完成分支任务。出门后触发剧情，之后自动来到“帝国军・监视塔”，调查并向这里的军人取证，整理情报时选择“午前3：00顷”、“炮击**に**使**われた**兵器”。前往“**ノルド**高原・南部”炮击的位置触发剧情，然后需要在2分钟以内找到银色的飞行物体，其具体位置在拥有石柱群的高台，到达高台后触发BOSS战。

BOSS战 ミリアム

其范围攻击“バスタ–ア–ム”附带气绝效果，分散站位可将损失减到最低。另外，她还会给自己使用护盾，可免疫一次伤害，尽快用普通攻击给破掉。

战斗结束后**ミリアム**暂时加入队伍，她的等级较高且有附带气绝效果的范围攻击必杀技，非常好用。返回集落触发剧情后前往“**ノルド**高原・北部”的“高原・石切**り**场”，此时可以顺道讨伐分支任务的魔兽。在“石切**り**场”入口处要用**ミリアム**攻击石门，将石门破坏后进入内部，这里由于是上位属性迷宫，战斗时行动顺序中附加的额外奖励的种类增加，其中有CP变为0的额外奖励，一定要想办法避开。内部挡路的石门依旧需要用**ミリアム**来破坏，最深处进行两场BOSS战。

BOSS战 G–ギデオン、猎兵崩れ×4

ギデオン以范围攻击魔法为主，不过这对于我方来说是极大的优势，エマ的必杀技“クレセントシェル”可以给除自身外的所有己方角色加上魔法反射盾，ギデオン的魔法打到的人越多，受到反弹的次数也越多，在保证有魔法反射盾的情况下可以安心清理杂兵。

BOSS战 ギノシャ・ザナク

BOSS会不断召唤小怪，在其首次召唤后立即用ミリアム的S必杀技清场是个不错的战术。小怪的能力不强，但是攻击附带毒效果，被打中还是很麻烦的，保险起见在小怪聚拢后就用大范围攻击给清理掉。大蜘蛛的血量不算多，加上攻击力Buff后所有人的S必杀技用一遍基本就能将它打残。

分支任务

ノルド高原・北部の手配魔兽

期限	短	委托人	ラカン
场所	ノルド高原・北部		
报酬	ティアラルの药×5、EPチャ–ジⅡ×5、AP+4		

任务概要 魔兽的位置离集落不远，装备了结晶回路“探知”的话可以直接在地图上看到魔兽的位置。血多防高的家伙，只有普通攻击和震地两招，普通攻击为圆形范围攻击，以分散站位来应对，之后注意保持自身一半以上的血量就会相对安全。解决掉魔兽后要在进行最后的任务前向ラカン报告以完成任务。

第4章 绯の帝都 ~夏至祭~

7/17

剧情后玩游泳小游戏，在光圈缩小到图标区域时按△和○键，获得第一可得到3点AP，没得到第一的情况下可以一直挑战。下课后分别到“本校舍1F”和**エリオット**对话、在“本校舍屋上”和**フィ−**对话、在“**ギムナジウム**”和**ラウラ**对话触发剧情，去操场体育仓库附近触发**エマ**的相关剧情，和**エマ**的羁绊值+50。返回宿舍触发剧情，晚上和**エマ**对话可触发占卜的剧情。

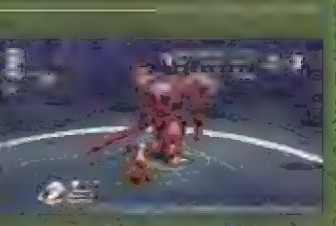
7/18

除了完成分支任务和秘密任务外，在“吃茶・宿泊《**キルシエ**》”2楼的木桶处可以喂猫，自由活动结束后就是惯例的探索“旧校舍”了。此次行动中，**ラウラ**和**フィ−**不能同时在队伍中，鉴于这一层需要用**ラウラ**来破坏柱子，因此就只好放弃**フィ−**了。地下4层的迷宫难度不高，除了需要破坏的柱子和开启机关搭路就没什么需要注意的了，击败最深处的BOSS后获得报酬结晶回路“龙眼”。离开学校前记得完成第二个秘密任务以及到“本校舍屋上”的长凳上喂猫。离开学校时触发剧情，之后寻找**エリゼ**，分别前往“**ギムナジウム**”和**ラウラ**对话、“**グラウンド**”和**フィ−**对话、“学生会馆2F・生徒会室”和**トワ**对话，最后在学校大门触发剧情，之后自动前往“旧校舍”发生战斗。

BOSS战 セラフィムゲイト×3

这场战斗只能用魔法和S必杀技才能有效地削减敌人的HP，因此战前得给参战队员换成对应高阶魔法的结晶回路。敌人的普通攻击附带混乱效果，虽然一击伤害不算高，但敌人初始数量占优势。分散站位是必须的，此战以エリオット为核心，他的回血必杀技在战斗中有奇效，只要保证所有人都在他的回血范围基本是不可能出现伤亡的，其他人全力咏唱魔法灭敌即可。

BOSS战 オル・ガディア



刚开始的战斗由于主角变身能力大幅强化，全程普通攻击都能顺利过关，将BOSS的HP削减到一定程度后触发剧情，之后便是真正的战斗了。此战只有リィン和クロウ两人，加好物攻Buff后用附带延迟效果的必杀技攻击BOSS，CP用到接近100时释放S必杀技。

分支任务

幼驯染の本心

期限	短	委托人	ブリジット
场所	第一学生寮		
报酬	水言铃、AP+3（+2）		

任务概述 接受任务后到ギムナジウム・练武场打听情报，然后到操场找到アラン，与其对话后与战术壳γ战斗，在アラン不死且由他最后一击打到BOSS的话可获得额外的AP，返回与ブリジット对话获得报酬。

分支任务

し撮り写真の摘発

期限	短	委托人	フィデリオ
场所	学生会馆2F・写真部室		
报酬	グリ−ンペンデュラム、AP+4		

任务概述 接受任务后依次前往グラウンド、旧校舍前和士官学院・讲堂拦截レックス，然后在讲堂2楼与レックス对话。

秘密任务

水練の稽古

期限	短	委托人	ナイトハルト教官
场所	本校舍1F・教官室		
报酬	ティアラルの药×5、AP+4（+1）		

任务概述 完成两个分支任务后才会出现本任务。接受任务后开始游泳的迷你游戏，玩家可以选择与其中一名成员比赛，获胜可获得额外AP，同时与该成员的羁绊值增加。迷你游戏同样可多次挑战，直到获胜为止。

秘密任务

东方风の笔

期限	短	委托人	用务员ガイラ–
场所	烧却炉前（夕）		
报酬	ホ–リ–スフィア、AP+4		

任务叙述 烧却炉的位置在士官学院・讲堂以北，接受任务后将笔交给学院长即可。

7/21

这次的实技测试是成员对战，玩家要选择一名同伴与**ラウラ**和**フィ–**进行2对2的战斗，选择的同伴会提升羁绊值。获得额外AP的条件是不使用道具以及使用过S必杀技。

BOSS战 ラウラ、フィ–

选个CP够发动S必杀技的搭档即可，战前装备攻击带即死效果的魔法的结晶回路，开场发动S必杀技后就可以用魔法来解决战斗了，只要运气不太差，两三次行动足以结束战斗。

7/24

在“公园”的长凳上领取黑猫的馈赠后乘坐列车来到“帝都**ヘイムダル**”。前往**エリオット**的家触发剧情，接着来到“旧**ギルド**支部”接受任务。这次的主要任务有三个，首先着手完成“手作**り**帽子**の**落**と**し物”和“夏至祭关连取材**の**手传**い**”两个任务，前一个任务在“**ドライケルス**广场”接受（初次到广场需要看过皇宫触发剧情后才能离开），然后去“**オスト**地区”的居酒屋和民家打听情报，最后在车站和**ジム**对话完成任务并获得报酬**EPチャ–ジⅡ**×3、**バニラジェラ–ト**×4、**レモンジェラ–ト**；后一个任务的起始点在“帝国时报社”，接受任务后到该地区其他店铺取材，其中百货店在1楼和2楼各有一个取材点，完成后返回时报社报告获得报酬“虎威”。完成这两个主要任务后再次前往“**ドライケルス**广场”触发剧情，之后才能在“**ガルニエ**地区”的“**ホテル《デア＝ヒンメル》**”接到讨伐魔兽的主要任务。地下水道东区入口就在酒店里，迷宫只有2个区域，在最深处打倒魔兽后**リイン**暂时作为辅助队员无法出战，返回时调查墙壁后从隐藏通路离开地下水道来到“**マ–テル**公园”。和**エリオット**的朋友碰面后时间段推移到晚上，再次前往“**マ–テル**公园”进行2对2战斗，此战需要操控**ラウラ**和**フィ–**对战**リイン**和**マキアス**，完成战斗后结束第一天的行程。

BOSS战 ビッグドローメ、ブラックドローメ×6

此战必须派ラウラ和フィ–出战，战斗开始不久后两人的战术连接强制断开，不过不影响战局。加好Buff后就用フィ–的大范围S必杀技将杂兵全部清场，之后就可以随便打了，看到BOSS咏唱时立即用驱动解除技打断即可。

BOSS战 リィン、マキアス

ラウラ和フィ–恢复战术连接，此战如果两人的CP都足够使用S必杀技就非常轻松，除此之外，フィ–的必杀技“スカッドリッパ–”附带即死效果，对战局有很大帮助。

分支任务

琥珀の爱

期限	短	委托人	ヘミング老人
场所	アルト通り・音乐吃茶《エトワ–ル》		
报酬	浓密ぷるプリン×5、AP+4		

任务叙述 接受任务后先到エリオット家向フィオナ打听情报，然后到ヴァンク–ル通り的百货店与前台对话，之后到オスト地区的中古屋《エムロッド》拿到唱片。

7/25

前往“**ヘイムダル**港”和港口的**ダンベルト**亲方对话接受讨伐魔兽的任务，进入地下水道后**エリオット**学会S必杀技，一路前进到“帝都地下水道3”消灭魔兽，返回时从“帝都地下水道2”的隐藏通路离开。剧情后**マキアス**学会S必杀技，接着前往“**ガルニエ**地区”的宝饰店接受任务，根据怪盗B的提示依次前往“**ドライケルス**广场”调查**ドライケルス**大帝雕像；“**マ–テル**公园”调查“**クリスタルガ–デン**”内部东北方向的椅子；“**アルト通り**”调查“旧**ギルド**支部”2楼的桌子；“**ヘイムダル**港”调查集装箱，最后调查导力电车完成任务，获得报酬7属性耀晶片×500。之后乘坐导力电车来到**サンクト**地区触发剧情结束一天的行程。

BOSS战 グレートワッシャー、ワニシャーク×4

小鳄鱼数量不多，等它们集中后用范围攻击快速清理掉即可。大鳄鱼的单体攻击附带吸血，咆哮虽然是群体攻击但只针对其正面范围，不过威力不高，用エリオット的加血必杀技可轻松应对。

分支任务

期限：中　委托人：ハワード・オーナー

场所：ヴァンクール通り・ブティック《ル・サージュ》

报酬：ストレガー・レディ、AP+4

任务概述：让ラウラ穿着店主给的鞋子走2000步，走过的步数可以使用道具“导力步数计”查看，需要注意的是一旦将鞋子换掉，计步器就会归零。

分支任务

期限：中　委托人：キートン老人

场所：オスト地区・民家2

报酬：ニャンニャンストラップ、AP+4

任务概述：接受任务后在オスト地区根据地图上的提示找到小猫。

7/26

在各个街道进行调查，具体位置如下：

- 到达ヴァンクール大通り和帝国时报社门口。
- 在ヴァンクール大通り和百货店2楼的クロウ对话（和百货店门口的ソルテ对话可免费获得一个ティアラの药）。
- 在アルト通り和街上的ミルトン对话。
- 进入ガルニエ地区的酒店。
- 调查マーテル公园，从ガルニエ地区酒店里通过地下水道来到マーテル公园的话可获得额外ap。
- 调查オスト地区帝都地下水道2的入口。
- 前往ドライケルス广场的皇宫前。
- 与ヘイムダル港的ダンベルト亲方对话。

完成所有调查后返回“アルト通り”向サラ汇报情况，之后乘坐导力电车前往“マーテル公园”触发剧情，返回“ドライケルス广场”后到西北角和トワ会长对话，剧情后与魔兽战斗，大鳄鱼是之前就讨伐过的魔兽，战法和之前没有区别，实在觉得不保险就多提升下全员的防御力，战斗时建议逐一击破减少全员消耗。之后自动进入“帝都地下道”，一路前进到最深处，途中一共会进行3场

BOSS战，其中最后一场与“C”的战斗是剧情战斗，将其HP削减到一定程度后自动结束。

BOSS战 ガースカルプチュア×2

火焰射线的攻击力很高，并且还是直线攻击范围，初始站位一定要分散。此战建议让エリオット上场，他的必杀技“ホーリーソング”兼具回复和解除异常状态的能力，是保命神技。BOSS的HP不高，只要撑过它的第一轮爆发就基本安全了。

BOSS战 ゾロ・アグルーガ

中看不中用的家伙。“ダークブレス”和“大振动”都是范围攻击，前者伤害在2000以上并附带异常属性，不过只要エリオット有足够的CP释放“ホーリーソング”就不是问题。范围魔法的威力很高，不过一来可以用驱动解除技打断，二来可以用魔法盾反弹伤害，因此对我们构不成任何威胁。

秘密任务

取り違えられた荷物

期限：短　委托人：ボンド

场所：ヴァンクール大通り

报酬：こばしりみつしい、AP+4

任务概述：在和百货店门口和ボンド（拿着手提箱的人）对话接受任务，接着到ガルニエ地区和ジョナサン对话打听情报，最后到アルト通り的音乐・吃茶《エトワール》找到拿错箱子的老人。

第5章 动き始めた意志

8/21

课间问题回答“铁骑队”AP+1，放学后可在操场阶梯上方的长凳上喂猫，满足狮子心奖章的获得条件的话可以去找指定教官对话获得。前往“学生会馆2F・生徒会室”触发剧情，之后选择两名同伴一起寻找**ミリアム**，分别前往“**グラウンド**”、“**ギムナジウム**”和“技术部栋”，最后到“本校舍屋”触发剧情，完成后同行的同伴羁绊值上升。返回宿舍结束当天行程。

8/22

主要任务中首先完成“导力**バイクの**机能扩张”，接受任务后依次选择“**ハンドルを右に切っておく**”、“气持**ち**左**に切る**”、“早**めにブレ–キをかける**”可获得额外AP，该任务的报酬是“**ヴォルカンレイン**”。调查“旧校舍”时**ミリアム**和**クロウ**固定在队伍中，前往地下4层会触发小对话。地下5层的迷宫里需要切换不同颜色的桥搭路，最深处进行BOSS战。完成任务可获得报酬“银言铃”，返回宿舍前记得完成秘密任务和喂猫，猫的位置在“吃茶・宿泊《**キルシエ**》”2楼。

BOSS战 アンスルト

难度较高的战斗，由于这个BOSS本身抗火抗冰，利用魔法盾反射它的冰魔法意义不大，建议直接用驱动解除技破坏掉它的咏唱。这个家伙的所有攻击的范围都比较大，且攻击力强悍，建议集中站位加好各种防御Buff与其硬抗，回复依旧主要靠**エリオット**的必杀技来解决。这个BOSS吃黑暗和恶梦状态，**フィ–**带黑暗效果的必杀技和**クロウ**带恶梦效果的魔法可以利用起来，另外**ミリアム**的必杀技“**バスタ–ア–ム**”气绝附加率很高，而且还带驱动解除，可以多用。

分支任务

学院七不思议の调查

期限	短	委托人	ベリル
场所	学生会馆2F・オカルト研究会		
报酬	恶梦の刃、AP+4		

任务叙述 首先向ベリル大厅七大不可思议事件的情报，然后分别找本校舍2F・美术室的クララ、礼拜堂的ハイベル、图书馆的トマス、グラウンド的ポ–ラ、ギムナジウム的フリ–デル、中庭钓鱼点的ケネス和第一学生寮门前ロッテ询问具体情况，最后返回向ベリル报告。

秘密任务

续・水练の稽古

期限	短	委托人	サラ教官
场所	本校舍1F・教官室		
报酬	ゼラムカプセル、AP+4（+1）		

任务叙述 完成除讨伐魔兽的主要任务外的所有任务后才能接受此任务。和之前的游泳任务一样，选择一名成员进行游泳比赛，胜利可获得额外AP。

秘密任务

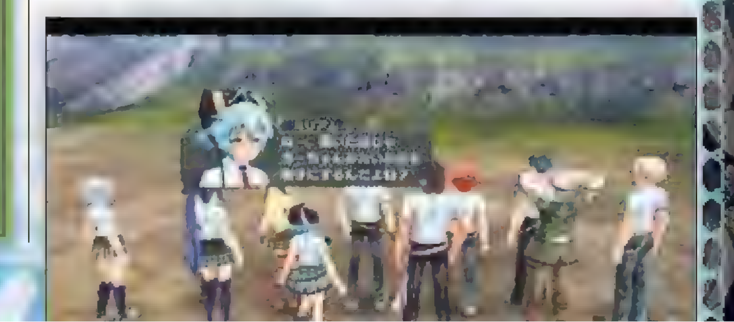
眠り入った男の子

期限	短	委托人	ロジ–ヌ
场所	トリスタ礼拜堂（夕）		
报酬	プライムコ–ヒ–、ロイヤルサブレ×5、赘泽リッチタルト×5、AP+4		

任务叙述 首先前往トリスタ・民家和夫妇对话，然后到トリスタ礼拜堂和クルト对话，接受任务后自动完成。

8/25

本次的实技测试由**リイン**带领**ミリアム**和**クロウ**二人对战Ⅶ组其他成员，共要进行两场战斗，其中第一场的对手为男性队；第二场为女性队。



BOSS战 エリオット、ガイウス、マキアス、ユーシス

クロウ的必杀技“フリ-ズバレット”攻击范围大且附带很高的冻结属性，一定要多加利用，运气好可以在对方完全没出手机会的情况下获胜。额外获得AP的条件为我方不出现战斗不能且发动回避反击，考虑到反击的范围，建议将ユ-シス留下不杀，等触发了回避反击后再动手。

BOSS战 ラウラ、フィ-、アリサ、エマ

具体战法和前一战一样，额外获得AP的条件为我方不出现战斗不能且使用驱动解除阻止对手的魔法咏唱，留下以法系攻击为主的エマ，等她使用魔法时用リィン的“红叶切り”攻击即可。需要注意的是エマ的血量较少，进行范围攻击时尽量避开她。

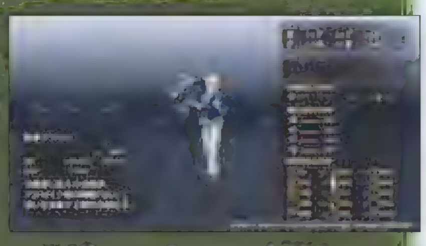
8/28

出宿舍前调查邮箱获得“ア-ベントステッカ-”，在公园拿过黑猫的馈赠后就可以坐火车前往目的地了。众人安顿好之后前往“游击士协会·レグラム支部”接受实习任务，讨伐魔兽的主要任务和换街灯的分支任务都在“エベル街道”，可以先完成这两个任务，魔兽的位置在“エベル街道2”的最北部，完成任务可获得报酬“セピス块×600”。接着前往“アルゼイド流·练武场”进行另一个任务——与执事クラウス战斗，队伍成员中リィン、ラウラ和ミリアム固定参战，最后一人由玩家自选。完成任务后获得报酬“麒麟牙”，并且ラウラ的S必杀技进化为“真·洸刃乱舞”。离开练武场时间段变为傍晚，返回“游击士协会·レグラム支部”触发剧情，之后与アルゼイド子爵进行剧情战斗，两战都必败，第二战坚持一段时间可以看到アルゼイド子爵的S必杀技。

BOSS战 サメゲ-タ-×2

攻击力很高的魔兽，不过只有附带吸血效果的单体攻击，让血厚的前卫挡住压力不大，其攻击附带气绝属性，记得让挨刀的人装备气绝无效的饰品。这个家伙怕水和风属性，并且冻结属性比较克制它，有对应属性的魔法就多多使用吧。

BOSS战 执事クラウス



老爷子只会使用武技，攻击直线范围，注意自己身的站位。由于不存在魔法的威胁，ラウラ可以使用必杀技“洸翼阵”靠近老爷子吸引火力，有“心眼”的加成很难被BOSS命中。

分支任务

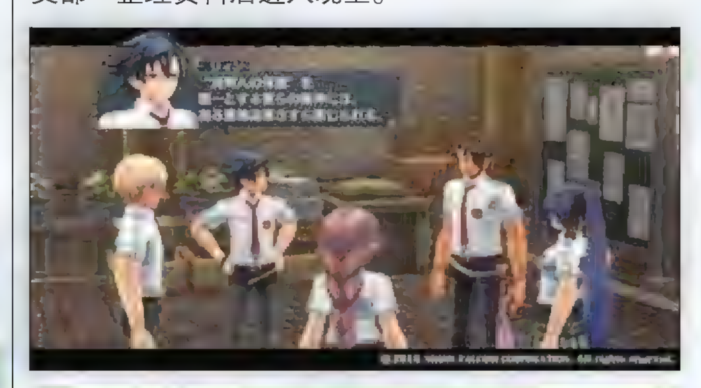
街道灯の一斉交換

期限	短	委托人	ダンカン
场所	《ワト-商店》		
报酬	クリスタルフラッド、AP+4		

任务叙述 需要更换的街灯共有14个，查看大地图就能找到具体位置。

8/29（昼）

上午只有一个讨伐魔兽的主要任务，地点在“エベル街道”，由于分支任务“慰灵の供え物”所需的两种素材都在“エベル街道”的魔兽身上掉落，建议接受分支任务后一起完成。建议从“エベル街道1”左侧的入口进入可顺路回收宝箱，途中拦路的大树用B级以上的刚属性武器攻击即可破坏。返回“レグラム”自动完成任务获得报酬“Uマテリアル×7”，前往“アルゼイド子爵邸”触发剧情后追加任务，完成任务后进入“游击士协会·レグラム支部”整理资料后进入晚上。



BOSS战 ファランクスJ9

很简单的战斗，这个机器人用刚属性武器来攻击很容易触发战术连接，延迟行动的必杀技对它也很有效，リィン和ユ-シス都有带延迟属性的必杀技，用这两人足以让BOSS无法行动。

分支任务

慰灵の供え物

期限	中	委托人	シスタ－・セラミス
场所	レグラム礼拜堂		
报酬	アセラスの药・改×3、AP+4		

任务叙述 魔兽的相关素材通过消灭“エベル街道”的魔兽获得，香料“ホワイトシード”要去找“アルゼイド子爵邸”的料理长对话获得。返回交给シスタ－・セラミス后获得祭拜用的食物，前往港口祭拜圣女像。

分支任务

幻の鱼を求めて

期限	短	委托人	ウェイバ－
场所	宿酒场《アプリコ－ゼ》（下午）		
报酬	フレッシュハ－ブ×10、にがトマト×10、魔兽の壳×10、AP+4		

任务叙述 与“エベル街道1”桥上的アナベル对话后开始钓鱼，目标是钓到“ゴルドサモ－ナ”。

秘密任务

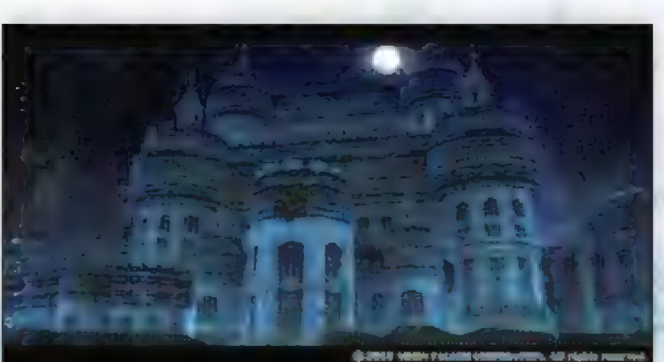
铁骑队の御守り

期限	短	委托人	シンディ
场所	游击士协会外的观景台（下午）		
报酬	フェアリ－ブロ－チ、AP+4		

任务叙述 前往“エベル街道2”寻找“グロ－グラス”，之后返回交给シンディ。

8/29（夜）

准备就绪后坐船前往“**ロ－エングリン**城”，入城后要进行一场强制杂兵战，战斗结束后**エマ**学会S必杀技。首先来到“**ロ－エングリン**城・左翼”取得“黄**の**宝珠”，然后到“**ロ－エングリン**城・右翼”解除结界。继续前进，从“**ロ－エングリン**城・外回廊1”进入“**ロ－エングリン**城・左翼”，在这里获得“赤**の**宝珠”，开启“**ロ－エングリン**城・阶段部屋”前的结界后进入房间发生强制战斗，最后从“**ロ－エングリン**城・外回廊2”来到“**ロ－エングリン**城・天守阁”进行BOSS战。



BOSS战 ノスフェラトゥ、シャドウスピリッツ×4

敌人的能力很强，攻击附带恶梦效果，一定要配备对应饰品。另外，这个BOSS还会不停召唤杂兵，杂兵虽然不禁打，不过攻击范围较大，聚拢后就即使用范围技能清理掉。BOSS的弱点属性是空，这个迷宫里可以拿到一个附带全屏攻击空属性魔法的结晶回路，可以给エマ装上好好发挥一下。

8/30

和“宿酒场《**アプリコ－ゼ**》”外的**シンディ**一行人对话可以获得苍天面《瑞雨》×3、炎上**フライ**×3，之后乘坐火车前往“**ガレリア**要塞”。在要塞内部参观学习，在各个区域和同伴对话。

8/31

剧情后**サラ**和**パ－ティメンバ－**加入队伍，战术连接系统追加“**バ－スト**”指令。进入“要塞・兵舍区画”发生强制战斗，之后从“要塞・中继**エリア**”来到“要塞・**クロスベル**侧回廊”进行BOSS战。继续深入，进入列车炮所在的“要塞・**クロスベル**侧回廊”后再度进行连续两场BOSS战。

BOSS战 ゼフィランサス×2

跟序章一样的战斗，敌人会使用魔法，反射盾又可以派上用场了。不过这两个家伙吃延迟，使用サラ的必杀技“电光火石”和リィン的“弧影斩”基本可以让BOSS无法行动。

BOSS战 帝国解放战线・剑×2、帝国解放战线・小铳×2、トライアタッカ－R2、トライアタッカ－HG

帝国解放战线的成员除了HP多点外没什么难点，注意自身的消耗即可。战斗快结束时先把我方所有成员的HP补满以面对下一场战斗。

BOSS战 S－スカ－レット、R・ゼフィランサス×2

两个大机器人和之前在外侧的BOSS战一样，吃延迟是它们的最大弱点，让里恩移动到ゼフィランサス的一侧，用“弧影斩”就可以一次性攻击到两架机器人限制其行动。气绝效果对S－スカ－レット比较有效，用ミリアム的“バスタ－ア－ム”或ラウラ的“洸圆牙”来对付会有不错的收益。当S－スカ－レット的HP不多时就立即用S必杀技清场，否则轮到她行动时必定会使用S必杀技，范围攻击，伤害在6000以上。

第6章 黑と银 ～钢都动乱～

9/18

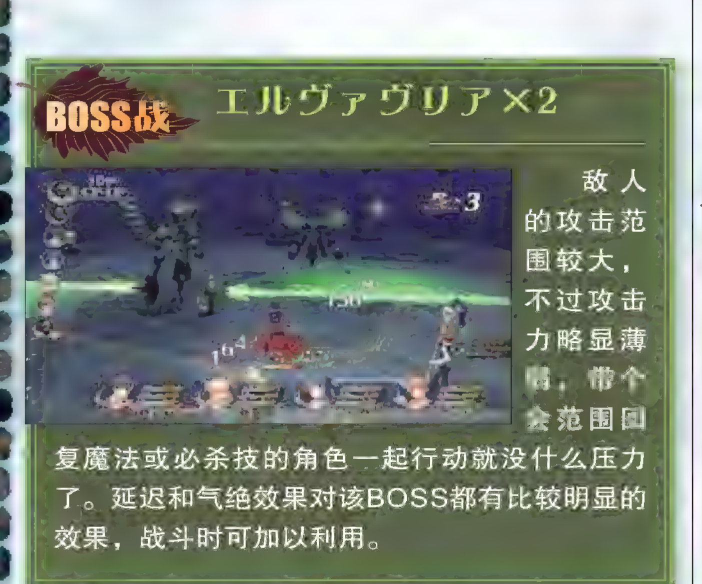
可以行动后前往“图书馆2F”喂猫，离开学校时触发剧情，之后自动返回宿舍，休息后进入第二天。

9/19

喂过黑猫后开始进行主要任务，黑猫的位置在“第2学生寮”门前的长凳上。“个人的な依赖”这个任务需要在“**ギムナジウム・修练场**”与**アンゼリカ**单挑，虽然输掉也可以完成任务，但战胜她可以获得额外的AP，**アンゼリカ**的命中率不高，战斗初期可以一边给自己加Buff一边考回避反击消耗她的HP，等其HP减半后就可以用大威力必杀技接S必杀技秒掉结束战斗，完成任务可获得报酬“逆鳞”。

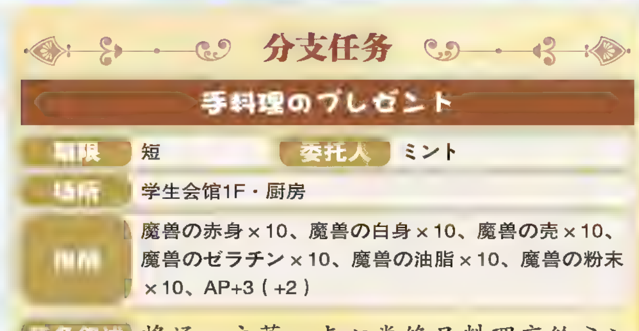
接着是探索“旧校舍・地下6层”，这一层有拦路的石柱，记得带上**ラウラ**或**ミリアム**同行。迷宫里需要开启机关搭路才能继续前进，深处依旧要面对BOSS战，完成任务后获得报酬“混沌”。离开旧校舍后记得完成秘密任务和在“吃茶・宿泊《**キルシエ**》”2楼喂猫，之后前往“本校舍2F・端末室”触发剧情并结束本日的行动。

BOSS战 エルヴァヴリア×2



敌人的攻击范围较大，不过攻击力略显薄弱，带个会范围回复魔法或必杀技的角色一起行动就没什么压力了。延迟和气绝效果对该BOSS都有比较明显的效果，战斗时可加以利用。

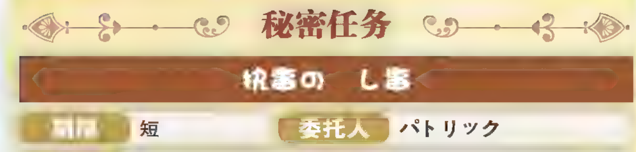
分支任务



手料理のプレゼント			
期限	短	委托人	ミント
场所	学生会馆1F・厨房		
报酬	魔兽の赤身×10、魔兽の白身×10、魔兽の壳×10、魔兽のゼラチン×10、魔兽の油脂×10、魔兽の粉末×10、AP+3（+2）		

任务叙述 将汤、主菜、点心类绝品料理交给ミント，根据玩家交纳的料理不同，可获得不同的评价，对应的奖励也有所变化，其中最好的是交纳“ジュエルポタージュ”、“苍天面《瑞雨》”和“浓密ぷるプリン”，要是没有对应的料理就自己做，做前先存档，食材用完了没做出绝品就读档重来。

秘密任务



執事の　し事			
期限	短	委托人	パトリック
场所	ギムナジウム・练武场（夕）		
报酬	サイレンスブル−、AP+3（+2）		

任务叙述 接受任务后依次和“第1学生寮”的ロッテ、“第3学生寮”的シャロン对话，最后在“吃茶・宿泊《キルシェ》”找到セレスタン。与其对话后要完成一个小游戏，从他手中选择两张牌中数字大的那张，牌会以很慢的速度左右切换几次，记住牌的位置不难。最后返回ギムナジウム向パトリック报告。

9/22

流程中最后一次实技测试，对手是**サラ**教官，额外获得AP的条件为40次行动内结束战斗且我方队员不出现濒死状态（红血）。

BOSS战 サラ

此战出战队员为リィン和两名自选队员，比较稳定的战法是选择一强攻一奶妈，保证自己血量的前提下稳步进攻，等サラ半血之后用S必杀技清场。如果等级够高装备够好可以直接上三强攻阵容，第一轮必杀技输出后直接全员释放S必杀技清场。不过サラ的必杀技附带封技效果，上场的成员记得装备相应饰品。

9/25

到焚烧炉（操场阶梯上方）旁边的树下可与黑猫对话触发剧情，之后前往“**グラウンド**。”在飞行船“**カレイジャス**”里分别到“前方甲板”、“后方甲板”、“船仓”、“**ブリッジ**”触发剧情后到达黑银的钢都“**ル–レ**”。进入“RF本社**ビル**”后接受任务，第一天的主要任务是探索稀有金属，前往“**ル–レ**工科大学”接受任务后通过“**ザクセン**山道”进入“铁矿山・第三坑道”，在深处打倒BOSS后拿到稀有矿石。返回交纳任务获得报酬“U**マテリアル**×10”，离开“**ル–レ**工科大学”后时间段进入傍晚，坐垂直电梯来到广场触发剧情。

晚上和各成员对话可以玩牌，接到**クレア**大尉的电话后外出，乘坐电梯到1楼往前走会触发有人从电梯离开的剧情，返回电梯附近可触发与**フィ**–之间的小剧情，可获得50点羁绊值和2点AP，**フィ**–加入队伍。完成秘密任务后前往“**ダイニングバ**–《F》”触发剧情，之后自动进入第二天。

BOSS战 ゴルドフンクス、タートルバグ×4

很简单的战斗，大蘑菇的单体攻击虽然附带能力下降效果，不过造成的伤害简直是在挠痒，4只小怪的威胁都比它大。

期限	短	委托人	ヨハン主任
场所	《RFストア》		
报酬	エインシエントグリフ、AP+4（2）		

任务概述 接受任务后分别前往“ダイニングバ–《F》”、“修理屋《ジャッカス》”、“ル–レ大圣堂”、“ル–レ工科大学”、“ル–レ・民家1”北部“？？？”地区的门前使用“导力波测定器”后返回向ヨハン主任报告，只要测试过三个地方就算完成，测试过全部五个地方可获得额外AP。

分支任务

スピナ間道の手配魔獣

期限	长	委托人	ノルティア州领邦军
场所	ログナ–侯爵家门口		
报酬	セピス块×700、AP+4		

任务概述 魔兽的位置在“スピナ间道”最深处，敌人是两只オオイシゲエロ。BOSS以单体攻击为主，群体攻击的范围很小但附带石化效果，主力回复成员エリオット一定要戴上防石化的饰品。气绝和冻结属性对该BOSS较有效，并且它弱水，用水属性魔法猛轰吧。

期限	短	委托人	ロコモ
场所	下层广场（夜）		
报酬	Uマテリアル×5、AP+4		

任务概述 接受任务后来到上层“？？？”位置调查木箱。

9/26

接受任务后前往“**ノルティア**街道”讨伐魔兽，其位置在该区域的西南部。返回城镇时触发剧情并进行BOSS战，接着前往矿山，剧情过后自动返回城镇。前往“RF本社**ビル**・23F”触发剧情，**アリサ**的S必杀技进化为“**ジャジメントアロ**–”，**アンゼリカ**加入队伍。通过“地下连络道”来到“铁矿山・第3坑道”，继续前进来到“搬入区画”，回复装置处继续往前进行BOSS战。打倒BOSS后**クロウ**离开队伍，整备好队伍后进入“中央**コントロ**–**ル**室”再度进行BOSS战，完成战斗后本章结束。

BOSS战 タトージャ×3

三只大型魔兽的HP很多，不过攻击方式很单调，行动速度也较慢，喷毒虽然是范围攻击，不过一来攻击力较低、二来毒这个异常状态每回合损血实在是不够看，エリオット一在场的情况下根本不需要担心回复力不足。这一战尽量保存CP，留着返回城镇时面对的BOSS战时使用。

BOSS战 ザシュバードG

皮糙肉厚的大家伙，普通攻击造成的威胁不大，随时保持身上有回血Buff就会非常安全。BOSS使用大招前会进行较长时间的咏唱，可轻松用驱动解除技打断。这个BOSS比较吃冻结和炎伤，リイン的必杀技“业炎击”在这里可以派上用场。

BOSS战 B・ゼフィランサス×2

打法和在第5章遇到的大机器人没有区别，依旧是靠延迟效果就能无伤过关的一战。

BOSS战 V-ヴァルカン、帝国解放战线·剑、帝国解放战线·小铳×2

杂兵的HP较高，机枪扫射为小范围攻击但伤害较低，我方集中站位硬抗即可，分散站位反而影响范围回复技的发挥，以最快速度将杂兵清场后再专心对付BOSS。V-ヴァルカン的大部分招式不具威胁，并且他的命中率较低，即便使用需要咏唱的魔法来回复也有足够的时间。惟一需要注意的是他的S必杀技，伤害在6000以上，并且他还有一个给自己加攻加防的技能，如果在使用了这个技能后发动S必杀技伤害可以过万。BOSS的HP被削减1/3左右时就会发动S必杀技，争取在我方满血状态主动引诱他使用，人员站位两两一组，两组的间隔尽量拉远，这样即便有人战斗不能了也留有后手。

BOSS战 《C》、G・ゼフィランサス×2

两只机器人还是老方法对付，《C》的通常攻势要强于V-ヴァルカン，可让アンゼリカ使用必杀技“ドラゴンブースト”加好攻防后靠近BOSS吸引火力，其他人优先解决机器人。这个BOSS除了自身的攻击外，还会召唤机雷，这东西如果不及时解决掉就会自爆。《C》的S必杀技爆发力不足，伤害在7000以下，血量低于7000的角色尽量远离BOSS。

分支任务

ガンユニットのテスト

期限	中	委托人	サンディ主任
场所	《RFアームズ》		
报酬	メカニックゴーグル、AP+4		

任务叙述 这个任务需要从フィー、マキアス和クロウ中选择其中一人拿着测试用的铳器打到10只ダンシングオウル，鉴于フィー有带即死效果的必杀技，杀敌效率相对更高，因此可以优先选择给她。ダンシングオウル会在“ザクセン山道”出现，所谓杀死敌人只需要完成最后一击即可。

分支任务

迷い猫の大捜索

期限	短	委托人	バニラ
场所	ルーレ・民家1		
报酬	メルティグラタン×5、AP+4		

任务叙述 接受任务后依次调查“ルーレ工科大学”旁边的长凳下、“大众食堂《ドヴァンス》”外的长凳下、“ルーレ驿”外的长凳下，最后在火车上抓住小猫。

终章 士官学院祭、そして——

10/21

前往“本校舍1F・医务室”找**ベアトリクス**教官接受任务，然后将“饮食营业许可证”分别送给“本校舍1F”的**コレット**、与“料理部”的**ミリアム**对话后去“食品・杂货《**ブランドン**商店》”找到**ニコラス**部长以及“本校舍前”的**ベッキ–**和**ヒュ–ゴ**，返回和**ベアトリクス**教官对话完成任务，获得报酬“不动珠”。在“第2学生寮”门口的长凳上喂过猫后前往“技术栋”和**ジョルジュ**对话，调查“技术栋”门口的导力机车后选择一名同伴同乘，选择的同伴羁绊值提升（不选择同伴时**クロウ**会一同乘坐）。

其他事件

・与“本校舍1F”的コレット对话可以用“动物ストラップ套装”（包含ケロケロストラップ、ワンワンストラップ、ニャンニャンストラップ）、“みっしぃぐっず套装（おすわりみっしぃ、うたたねみっしぃ、こばしりみっしぃ）”和“お鱼バッジ套装（ソ-ディバッジ、カルプバッジ、サモ-ナバッジ）”与其兑换强化最终武器的道具“ゼムリアスト-ンの欠片”，套装物品均为饰品，其中动物ストラップ套装和みっしぃぐっず套装中部分饰品需要在流程中在店铺购买，错过了这周目就拿不到了。

・与对应的教官对话获取“狮子心勋章”，拿到三种后和学院长对话可以拿到“狮子心英雄章”和主结晶回路“ト-ル”、“シュヴアリエ”二选一。

分支任务

インタビュ-集め

期限：短　委托人：マイケル

场所：ラジオ局《トリスタ放送》

报酬：アセラスの药×3、キュリアの药×3、AP+4

任务概述：接受任务后分别在“士官学院・讲堂”和フェリス对话、在“ギムナジウム・练武场”和男学生对话后到“第二学生寮”1楼和女学生对话、在“学生会馆2F・オカルト研究会”和ベリル对话，返回向マイケル报告。

分支任务

配达の荷物

期限：短　委托人：ブリジット

场所：本校舍1F・2年Ⅱ组教室前

报酬：EPチャ–ジⅢ×3、AP+4

任务概述：依次将送错的货物送到“グラウンド”、“ブックストア《ケインズ书房》”、“学生会馆2F・文艺部”、“本校舍1F・2年Ⅱ组教室前”。

秘密任务

教头の落し物

期限：短　委托人：ハインリッヒ教头

场所：中庭

报酬：金言铃、AP+4

任务概述：接受任务后依次前往“本校舍屋上”、“烧却炉前”和“旧校舍前”找线人对话，之后将笔记本还给教头。

10/23

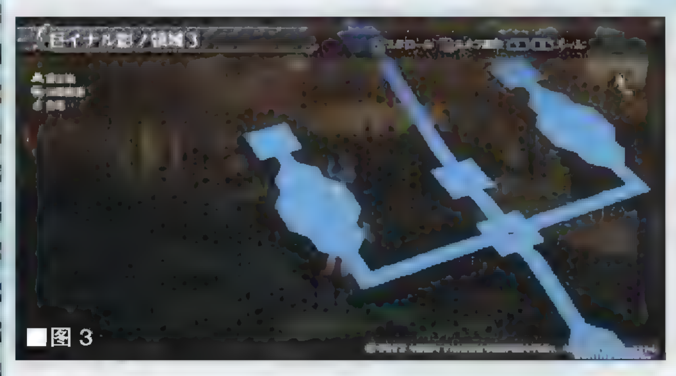
剧情后，玩家会获得6张游乐券，前往地图上有“！”的地方可以选择同伴同行玩小游戏，被选择的同伴提升羁绊值。时间段随着使用游乐券的数量发生变化，使用2张变为午后，使用5张变为傍晚。三个时间段都可以找到黑猫，其中午前在操场阶梯上方的长凳上喂猫；午后在“图书馆2F”的长凳上喂猫；傍晚在“本校舍屋上”可获得黑猫的馈赠。

时间段进入晚上，前往“旧校舍”触发剧情后，**リィン**的S必杀技进化为“苍焰**の**太刀”。从地下7层来到“巨**イナル**影**ノ**领域”，此次探索**リィン**和**エマ**为固定成员，其余5名成员自选。领域1看似很复杂，其实只要一路开启机关（要用武器攻击机关）就能顺利前进，沿途路上有“**ゼムリアスト–ンの**欠片”记得拾取，具体位置见图1。领域2的机

■图 1

■图 2

关和水晶都需要用对应属性的武器攻击才能开启，人员方面尽量带上使用各种武器的角色。东西两侧区域共需破坏4块水晶才能开启中央的大门，先去西侧，西侧共有两个需要开启的机关，其中一个机关涉及到东侧一个封印的解除，另外西侧区域有“**ゼムリアストーンの**欠片”，具体位置见图2。领域3第一段路中央位置有大型杂兵，第二段路左侧有大型敌人的区域有“**ゼムリアストーンの**欠片”，具体位置见图3，第三段路的地图是十字架形状，左右两侧宝箱里都有好东西，不过需要现在前方开机关解除封印后才能拿到，途中有大型敌人拦路，可以绕开不打，直走则可进入最深处触发BOSS战。



■图 3

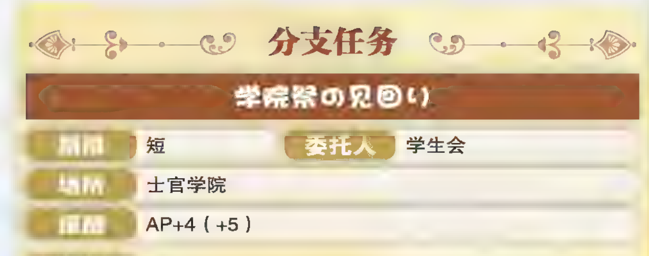
其他事件

・傍晚与“本校舍1F”的ロッテ对话将20种“独自料理”交给他可获得结晶回路“炽天使”

・傍晚与“图书馆”的トマス教官对话将20种“珍妙料理”交给他可获得结晶回路“幻妖牙”

BOSS战 ロア・エレボニウス、ピースオブパワー×4

BOSS会不断召唤杂兵，不过这基本是用来给リイン补充CP用的（主角不换主结晶回路的情况下），可让同伴将杂兵故意打成残血，然后用范围攻击打BOSS的同时清除杂兵回复CP。BOSS会经常把人吸到自己身体里，需要对其造成大伤害后才能救出同伴，建议用S必杀技，否则轮到被吸入BOSS体内的角色行动时会损血。BOSS的大招范围广且伤害在7000左右，很容易造成我方成员战斗不能，建议给我方出场成员中HP最高的人配上魔法“**セラフィムリング**”，可全员满血复活外还附带加血Buff。大部分异常状态对这个BOSS无效，不过有很小几率可以将其打气绝，必杀技里气绝效果附加值高的成员可以派出场，另外回血能力强的**エリオット**自然也不能缺席。



分支任务

学院祭の见回り

短　委托人　学生会

士官学院

AP+4（+5）

剧情后自动接受任务，然后在各个时间段帮助参加学院祭的人，学院祭结束后自动完成任务，每解决一个问题可额外获得1点AP。

午前：和“士官学院・讲堂”前的人对话后选择“ゲート・オブ・アヴァロン”；和“本校舍屋上”的小女孩对话后在“本校舍2F”西北，1年V组教室外捡到她丢失的みつしい。

午后：和“本校舍前”摆摊的ベッキー对话，交给他10个“粗挽き岩盐”；和“烧却炉”附近的小男孩对话，然后到“本校舍1F・用务员室”借来梯子。

夕方：和“旧校舍前”的バニラ对话后前往“学生会馆”和マカロフ教官对话。

10/24

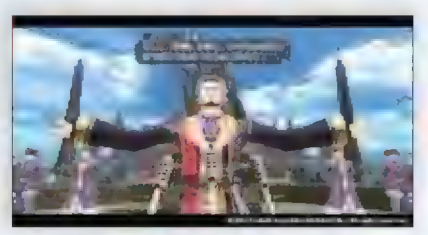
前往“旧校舍・地下7层”给**ジョルジュ**送吃的，然后到学校门口触发剧情。后夜祭里可以从羁绊值高的角色中选择一人共舞，每名角色都对应一个奖杯。

其他事件

・完成“旧校舍・地下7层”的探索后前往“第二学生寮”和ベリル对话，将全部14卷“赤い月のロゼ”交给她可获得“ゼムリアストーンの”

・与“本校舍2F”的マルガリータ对话，完成了“料理手帐”的话可获得主结晶回路“マギウス”，需要注意的是在目前这个版本里（Ver.1.01）如果完成这个任务，就不能再将特定料理交给ロッテ和トマス教官获取奖励，记得先拿到奖励后再来完成该任务。

10/30



与“学生会馆・生徒会室”的**トワ**和“技术栋”的**ジョルジュ**对话，然后前往“旧校舍”和**ミリアム**汇合。前往“第3学生寮”**クロウ**的房间触发剧情，之后进入火车站获取情报，返回学校门口触发剧情。此时可以找**ジョルジュ**强化最强武器，当然前提是有材料才行，准备好之后到学校外进行最后的三连战，胜利后迎来结局。

BOSS战 ドラッケン

敌人的攻击都是范围物理攻击，负责回复的角色尽量远离BOSS，其他人呈扇形排开挡住BOSS的前进，之后就可以稳步输出了。BOSS的招式全部为物理攻击，提前加好物防会让战斗更加轻松。

BOSS战 シュピーゲル

玩家控制“灰の骑神”进行作战，攻击时可以选择对手机甲的头、手臂和身体三个部位，根据敌人的姿势选择攻击特定的部位可以崩防并进行追击，能对敌人造成较高的伤害。具体为：正常站立时攻击身体、拔刀状态时攻击头部、举刀状态时攻击手臂，没血了就使用“神气”进行回复，没有难度的战斗。

BOSS战 苍の骑神

依旧是机器人战斗，具体的崩防方法为：普通状态下攻击手臂、蓄力时会根据技能的不同变换崩防位置，不过从蓄力动作来看不容易看出破绽，在半血前首次从普通状态变为蓄力时建议攻击身体，连续第二次蓄力攻击时则攻击头部；对手半血过后就反过来操作。当BOSS将武器横于胸前时用普通攻击会被确反，要用必杀技来对付。

通关特典

通关后可以获得通关点数，读取通关存档后可以消耗点数来选择需要继承的内容和开启的特典，具体如下：

周目回数	获得点数
1	5
2	10
3	15

通关特典

名称	作用	消耗点数
リンクLV・ラッシュ・バースト	继承羁绊等级，游戏初期就能使用“ラッシュ”和“バースト”的功能	0
ミラ・セピス	继承金钱和耀晶片	1
アイテム	继承道具（部分剧情道具不继承）	1
各种ノート情报	继承笔记本里的各种情报	1
ステータス	继承同伴等级、导力器开封状况、主结晶回路等级	2

特典内容

名称	作用	消耗点数
『ステージ衣装』所持	游戏初期持有“ステージ衣装”	1
『その他衣装』所持	游戏初期持有“其他衣装”（流程中角色曾穿过的除“ステージ衣装”和“士官学院指定水着”外的服装）	1
『学院指定水着』所持	游戏初期持有“士官学院指定水着”	2
ミラ30万・七属性セピス×3000个入手	获得30万金钱和各种属性的耀晶片3000个	2
绊行动ポイントMAX	自由行动日的羁绊行动点数为最大值	4

全3D化后并没让人感到突兀，系统方面做出的各种变化也能让人欣然接受，作为卖点之一的剧情依旧出色，不过高潮部分还是来得太晚了，看来续作是要跟《碧之轨迹》一样来个大爆发了。游戏整体难度有所降低，剧情占的比例很大，喜欢看故事的玩家可千万不要错过本作了。

《终极版》的新要素实在够多，如果排除引擎的沿用，光是新增内容就可以抵上一款完全新作，当然要将本作完美是件比较花时间的活儿，尤其是对于没有继承存档、直接开荒的玩家而言。这次的攻略内容包含系统分析、育成要素、故事模式全关卡出现条件、全角色加入条件、无尽模式攻略方法以及仙界武器的获得，腾出200小时游戏时间来专心"对付"本作吧。

文 胧月 美编 澄香

PSV　ACT｜动作·一骑当千

无双大蛇2 终极版

無双OROCHI2 Ultimate

Koei Tecmo Games	日版	2013年9月26日
1～2人	6090日元	无对应周边

动作讲解

按键说明

按键	操作
左摇杆	移动
右摇杆	视角转换
方向键↑	呼叫坐骑
方向键↓	召唤待机同伴
START	调出菜单
□	通常攻击
△	蓄力攻击，以下简称"C攻击"

按键	操作
×	跳跃/上下马/操作大型兵器
○	无双技/长按可积攒无双槽
L	防御/转为追尾视角
R	风格战技，以下简称"TA技"
划动背触板左部/点触摸屏左端	切换左方的待机角色
划动背触板右部/点触摸屏右端	切换右方的待机角色
同时划动背触板左右部/同时点击触摸屏左右端	真·合体技

冲刺连携

移动一定时间后按□即可使出冲刺攻击，在使用冲刺攻击后按□键还可以马上接续通常攻击，其特征是人物身上会闪一下光。

换人攻击

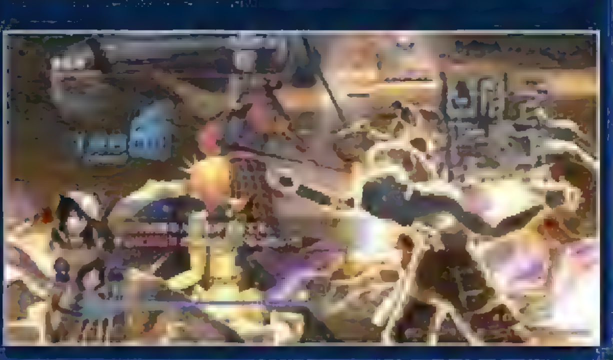
当玩家操作其中一人在对敌人进行连续攻击的时候，在攻击停止前切换角色，就可以让对应的待机角色出现并继续攻击。

三重猛攻

相比前作新增的系统，当玩家以C攻击命中敌人时切换角色，可发动三重猛攻（トリプルラッシュ）。三重猛攻没有消耗，且威力相当可观。注意无尽模式由于是5人组队，因此不支持该系统。

特别三重猛攻

特定的组合还能使用出特别三重猛攻，比如孙尚香+孙策+孙权，王元姬+祝融+ねね，演出效果相比普通的三重猛攻更为华丽，威力也更高。查找特定组合的方式为，在查看武将情报时按下□键，即可在该角色的头像旁看到其他两名角色的头像，那么只需让该角色与此二人组队，即可在战场上使出特别三重猛攻。部分角色的特别三重猛攻不止一种组合方式，比如くのいち既可以跟真田幸村和武田信玄发动，也可以跟あやね和かすみ发动。



弹返

在防御敌人的攻击时按□键即可使出弹返。弹返可以让大范围的敌人陷入巨大的硬直，并有破防效果。配合效果为破敌人防时回复大量体力、无双的吸生小手、吸活小手，效果非常惊人。但破防技和防御不能技不能被弹返，所以只建议在杂兵面前安心使用。

援护攻击

当玩家控制的角色受到敌人攻击时按下换人键，就可以让对应的待机角色发动援护攻击，以避免连续受创。发动援护攻击时会消耗当前控制角色一定量的无双槽。

无双技

除非玩家的武器上拥有“吸活”属性，否则攻击敌人是无法积攒无双槽的。回复无双槽的手段主有：切换至待机角色、无双道具、按住○键主动积蓄、以吸活属性的武器攻击敌人。当无双槽蓄满就可以使用无双技，本作全部角色的无双技大致可以分为两类，发动条件均为无双槽全满时按○键，其中三国系武将为无双乱舞，战国系武将为无双奥义，他1和他2系的角色中既有用无双乱舞的，又有用无双奥义的，另外这一代没有空中无双。

无双乱舞的特征是无双槽消耗量固定，威力大，演出较快。无双奥义的特征是一旦发动，无双槽就会缓缓减完。在无双槽减完之前，角色全程处于无敌状态。该状态下玩家可以按住○键不放，使用无双技追打，也可以自由出招，但无法使用TA技。当玩家角色处于濒死状态时，两种无双技均会强化为“真·无双乱舞”和“无双秘奥义”。

真·无双爆发

本作新增的系统真·无双爆发（真·无双バースト）是允许3名角色

（联机时6名）同时放无双的系统，使用方法为：先在关卡中按方向键↓将两名待机角色调出，当三名角色无双槽全满且距离较近时发动无双技。

真·合体技

角色头像下方的蓝色合体槽全满时，同时划动背触板左右部或点击触摸屏左右两侧即可发动。发动之后玩家角色全程无敌，可自由打击敌人，敌方行动被减慢，在合体槽降为零后还会发动特写攻击。合体槽的增加方式是高连击数，但只有在敌人未死的情况下受到连击才算有效，因此如果想快速积累合体槽的话，就要用低威力且连击数高的招式来攻击。合体技除了威力大、全程无敌之外，更重要的是在高难度下能够打出希少石。“收敛”属性的武器配合多段HIT的普通攻击或TA技可迅速蓄满合体槽，比如孙尚香的TA技，在高难度关卡的敌人堆里发动一次基本就能蓄满。

TA技

按下R键即可使用风格战技（Type Action/タイプアクション），俗称TA技。TA技的好处是发动快，有无敌时间，而且能用在各种攻击后取消。本作不再有无消耗的TA技，但部分角色的TA技能附加武器属性。《终极版》为每个角色都增加了空中TA技，在空中按R键释放，这样即使被敌将打浮空，也能受身后一击脱离险境了。

EX攻击

三国系武将和个别的他系武将有特殊的EX攻击，EX攻击发动时会出现分身，发动方法一般都是在特定阶段的C攻击后再按一下△。

阵形技

无尽模式下的专用技能，设定好任意阵形后，5名队员都会对应一项阵形技。阵形技依靠点击触摸屏的正中央发动，根据选取技能的不同，消耗的阵形槽也各有差别。阵形技中既有附加状态的，也有直接攻击的，部分阵形技可形成连携。关于阵形技的详细，将在无尽模式部分予以讲解。

角色育成

基本数值

本作每名角色包括5项基本数值，分别是：体力、攻击力、防御力、无双、素早さ。5项数值中的前4项上限均为999，均可以通过升级而永久成长，另外也可以通过角色特技以及特殊装备来增加。但素早さ的上限只有180，且不会随着等级提升而增加。不过《终极版》导入了转生系统和成长玉以后，将全角色的素早さ提到上限也不是难事。

本作每名角色最大可达100级，升级除了增加能力外，还会开启新的招式。在战场上打死敌人就能获得不等的经验值，难度越高，获得的经验值越多。此外还有增加经验值的道具，而且玩家还能在战场

上储备一定量的公共经验值。在阵地时按START键选择“ストック经验值振分”即为以公共经验值为角色升级，这样可以节省一定时间。《终极版》的公共经验值直接多了一位数，从原先的99999提升到999999，因此不需要像前作一样赶着用光了。目前所知道的赚取公共经验值最快的地方是决斗模式的サバイバル，随便30连胜就可赚取10多万的公共经验，且不用费神跑地图。

当角色到达100级后，再获得经验值也不会升级，这时可以在阵地菜单的出击准备项目下选择“转生”，让该满级角色重新回到1级，每名角色最多转生3次。转生后的1级武将依然非常孱弱，不会有逆天的能力，需要重新培养到高等级才能使用，好处是转生能让角色拥有第二个角色技能，且随着等级提升而获得成长玉。每消耗一个成长玉可给5项基本数值的任意一项提升2点，且成长玉提升的数值即便在下一次转生中也会得以继承。转生带来的附加好处参见下方：

转生次数	附加角色技能	附加装备道具栏
第一次	1	2
第二次	0	2
第三次	0	0

也就是说，当角色进行第二次转生以后，将成为拥有两种角色技能、可装备6个道具的“超级赛亚人”。以转生一次100级的方式计算，实际每名角色的等级上限是400级。

角色类型

全部角色都大体被分为4种类型，同一类型的角色拥有一定的共性。

力：记为Power。受到远距离攻击和通常攻击时不会出现受创硬直。

技：记为Technique。以蓄力攻击命中空中的敌人会有伤害加成，另外按住L键移动时按×键可以使用踏步。

速：记为Speed。在空中时按×键可以使出无敌的空中冲刺，另外以特定招式命中敌人时可以按以跳跃取消。

内：记为Wonder。特征是以蓄力攻击命中被弹返的敌人有伤害加成，另外攻击命中敌人时按×键可消耗无双槽发动影技。

角色特技

本作的角色特技无需锻炼，一开始即可使用，但内容固定，无法改变。特技熟练度分为G～S八个级别，随着杀敌数的增加而提升，熟练度越高，特技的效果越强。角色在前一个100级内只能拥有一项特技，转生一次后可获得第二特技。

技能	效果	转生前对应角色	转生一次后对应角色
体力增加	体力最大值增加	许褚 张飞 魏延 孟获 アキレウス 福岛正则	徐晃 马超 董卓 伏羲 浅井长政 加藤清正 石川五右卫门
无双增加	无双最大值增加	曹丕 周瑜 诸葛亮 郭淮 太公望 岛左近	张郃 孙权 钟会 祝融 女娲 稻姬 佐々木小次郎
攻击增加	攻击力上升	典韦 庞德 关羽 远吕智 上杉谦信 宫本武藏 应龙	夏侯惇 凌统 孟获 レイチエル 前田庆次 长宗我部元亲
防御增加	防御力上升	曹仁 黄盖 伏羲 酒吞童子 德川家康 柴田胜家	典韦 吕蒙 丁奉 王元姬 卑弥呼 红叶 前田利家
速度增加	素早さ上升	张郃 孙尚香 孙悟空 三藏法师 くのいち 风魔小太郎 哪吒（人型）	孙策 赵云 刘禅 左慈 リユウ・ハヤブサ 真田幸村 立花誾千代
力型强化	力型角色能力上升	吕蒙 丁奉 邓艾 女娲 丰臣秀吉 立花宗茂 ステルケンブルク	曹仁 甘宁 夏侯霸 アキレウス 武田信玄 岛津义弘 福岛正则
速型强化	速型角色能力上升	大乔 星彩 貂蝉 哪吒 お市 直江兼续 かすみ	王异 周瑜 鲍三娘 徐庶 源义经 哪吒（人型）
技型强化	技型角色能力上升	甄姬 练师 关平 钟会 弁庆 稻姬 ソフィ-テイア	小乔 姜维 关索 司马懿 ネメア 柴田胜家

技能	效果	转生前对应角色	转生一次后对应角色
闪型强化	闪型角色能力上升	蔡文姬 刘备 森兰丸 阿国 杂贺孙市 毛利元就	黄盖 庞统 马岱 三藏法师 织田信长 岛左近 绫御前
武将攻增	对敌武将的攻击力增加	王异 甘宁 黄忠 吕布 服部半藏 前田利家 佐々木小次郎	夏侯渊 月英 ソフィ-テイア 上杉谦信 伊达政宗 立花宗茂
连续攻增	伤害随连击数上升	夏侯渊 周泰 关索 源义经 リュウ・ハヤブサ 织田信长	太史慈 黄忠 诸葛诞 かぐや かすみ 服部半藏 宫本武藏
回转攻增	换人攻击的伤害增加	张辽 姜维 ジャンヌ・ダルク 石田三成 浅井长政 竹中半兵卫	曹丕 庞德 大乔 邓艾 孙悟空 百々目鬼 直江兼续
无双轻减	无双槽消耗量减少	刘禅 董卓 张角 浓姬 长宗我部元亲 徐庶	刘备 魏延 あやね 应龙 浑沌 明智光秀 ねね
武将防增	敌武将造成的伤害下降	徐晃 孙策 赵云 夏侯霸 平清盛 本多忠胜 加藤清正	贾诩 郭嘉 孙尚香 关平 素戋鸣 ガラシャ
被击轻减	受到连续攻击时造成的伤害下降	贾诩 郭嘉 卑弥呼 伊达政宗 ねね 北条氏康	孙坚 郭淮 吕布 弁庆 ステルケンブルク お市 德川家康
经验值增	获得的经验值增加	妲己	许褚 今川义元
熟练度增	角色技能的熟练度增长变快	百々目鬼	牛鬼
驯染み增	武器的驯染み增长变快	牛鬼 レイチエル 红叶	妲己
贵石增加	战后获得的贵石数量增加	袁绍 今川义元 石川五右卫门	玉藻前 阿国 风魔小太郎
运增加	战后获得的武器和道具质量上升	小乔 鲍三娘 ガラシャ 玉藻前	貂蝉 袁绍 丰臣秀吉
待机体力	待机角色的体力回复速度上升	陆逊 庞统 司马懿 诸葛诞 甲斐姬 绫御前	甄姬 关羽 星彩 太公望 酒吞童子 浓姬 毛利元就
待机无双	待机角色的无双回复速度上升	孙权 月英 王元姬 祝融 左慈 黑田官兵卫	陆逊 练师 张角 真・远吕智 哪吒 杂贺孙市 北条氏康
百击体力	完成百人斩时体力得到部分回复	太史慈 凌统 马超 あやね 真田幸村 岛津义弘 九尾の狐	曹操 张飞 司马昭 远吕智 森兰丸 甲斐姬
百击无双	完成百人斩时无双得到部分回复	曹操 孙坚 司马师 司马昭 武田信玄 立花誾千代 浑沌	蔡文姬 诸葛亮 安倍晴明 九尾の狐 くのいち 黑田官兵卫
百击合力	完成百人斩时合体槽得到部分回复	夏侯惇 马岱 かぐや ネメア 前田庆次 明智光秀	张辽 周泰 司马师 ジャンヌ・ダルク 神农 本多忠胜 竹中半兵卫
临死复活	体力为零时有一次机会复活	真・远吕智 素戋鸣 安倍晴明 神农	平清盛 石田三成

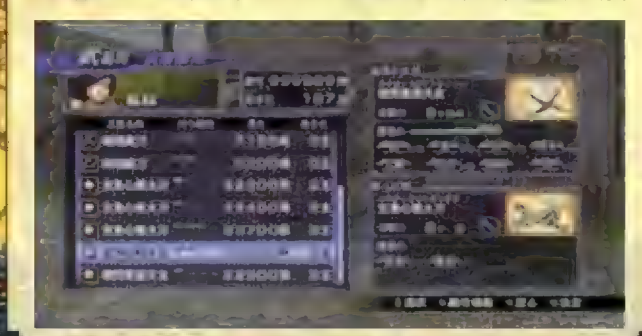
友好度

条件	效果
组队出击	队员相互之间+40
作为友军	队员和友军之间+10
救援我方	队员和被救援方之间+20
任务成功	队员和任务提供者之间+80
任务失败	队员和任务提供者之间-40
宴会饮茶	操作武将与全员之间+25
宴会游宴	操作武将与全员之间+50
宴会大会席	操作武将与全员之间+90
宴会观月宴	操作武将与指定一人之间+150

举行宴会是增加友好度的最佳手段。但开宴会不仅耗钱，还不能令友好度突破阶段。要想让友好度从红到黄，或是从黄到绿，还是需要通过战斗。友好度影响合体技的最终收尾动作的威力，以及阵地中的对话。此外部分关卡需要指定角色之间的友好度够高才会开启。

武器

武器是影响角色性能的最大因素，尤其是本作有着天舞、天攻这三种逆天属性，只需满足一定条件就可令角色的一切攻击自带属性。在《无双大蛇》的初版中，每名角色共有4种武器，分别以1★、2★、3★、4★来表示，其中4★武器性能最好。除了以上4种武器外，游戏中还存在着大★武器。大★武器的初始攻击力很



低，但是在武器熟练度（驯染み）练满后会附加54点攻击力，总攻击力远超前面四种练满后只加18的攻击力。武器熟练度和角色技能熟练度一样，靠击破敌兵的人数来提升。

《终极版》中新增了5★武器，5★武器包含仙界武器和炼金武器两种，仙界武器相当于“《三国无双》系列”中的秘武，需要对应角色在特定关卡达成一定的条件方可获得，特点是名字中都带一个“仙”字；炼金武器则是需要在无尽模式下收集素材进行炼成，名字格式为“真·×××”。5★武器的初始攻击力很高，虽然成长有限，但总体攻击力还是略高于大★武器的，推荐使用。当然，本作中最强的武器也并非5★武器，而是在无尽模式下刷到的高附加值4★武器，最多附加99点攻击力。

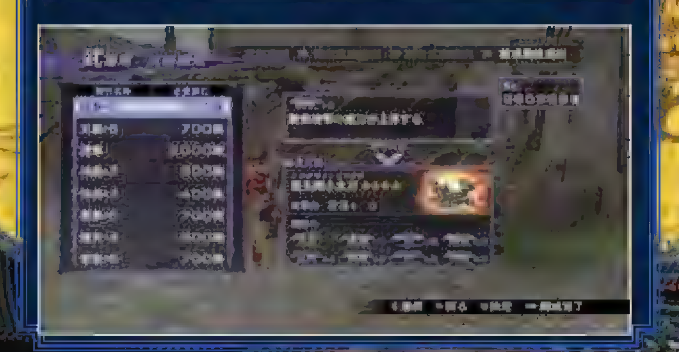
武器属性

和系列前两作一样，要想轻松打过修罗难度乃至更难的无尽模式，就要有好武器。好武器除了需要自身的高攻击力，也要附带良好的属性。属性一般是在C攻击时发动，部分角色的特定普通攻击和TA技也能附加属性。

属性分为被动类、攻击类和稀有类三种。

被动类：像神速、夺取、天击这一类的属性都是被动类，一旦拥有，即可常时发挥效果。

攻击类：除了经典的冰、炎、风、雷、吸活、吸生外，《终极版》还增加了风斩、冰雷、三极这样的复合属性，即只要玩家将风斩属性加到10，就相当于同时拥有了风+10和斩+10。不过属性附加



值的上限为10，无法累积，比如当玩家拥有风斩+10后，就算还有斩+10、雷斩+10这两个属性，斩也不会变成+30，而依然是以+10计算。那么复合属性的意义何在？举个极端的例子，如果武器上的风斩（风+斩）和三极（炎+冰+雷）都+10，那么就相当于只消耗了2个镶嵌孔就完成了前作5个镶嵌孔才能实现的属性，节省出来的3个镶嵌孔可以去附加收敛、分身这一类实用的稀有属性。

稀有类：稀有类属性只能在★数较多的关卡中获得，而难度越高，出现几率越大。它和被动类一样也是常时发动，区别是稀有属性没有等级概念，而且效果通常都非常高，特别推荐的稀有属性有天舞、收敛，当然它们也有可能将本作变成真正的“割草”游戏。

被动属性

神速：加快角色的攻击动作，是极其值得推荐的属性。不过对于自身动作已经很快的角色来说，神速等级过高有可能反而会影响手感，因此不算必备属性，但是在被动属性中已经是佼佼者了。

速攻：击破武将时有一定几率出现韦驮天靴（加速效果），几乎没有作用。

蒐集、夺取、报奖、武勋：击破武将时出现武器、道具、贵石、卷物，玩家可根据具体需要来调配，在初期的资源积累阶段可适当用用，但不适合放在后期的常用武器上。

地击、天击、乱击、骑击、极击、波击：增加对应攻击的威力，地击为通常攻击，天击为蓄力攻击，乱击为无双技，骑击为骑乘攻击，极击为TA技，波击为射击和冲击波。以上技能对于攻击力的加成其实是相当明显的，但由于本作雷、风、斩这三种按比例扣血的属性过强，彼此效果还能叠加，所以使得以上这些技能的实用性都打了折扣。不过《终极版》加了风斩、三极这样的复合属性后，多出来的镶嵌孔用来加这些技能也是不错的选择。

破天、勇猛：传统属性，前者是对空中的敌人攻击力上升，后者是对敌将的攻

击力上升。这两个属性面临的问题和六种击属性一样，那就是在风、雷、斩叠加面前显得实用性不足。

习熟、调和、练磨：培养角色的专用技能，习熟是熟练度增长变快，调和是驯染み增长变快，练磨是获得经验值变多。这些都是在前中期的角色养成阶段特别实用的属性，

伸长：增加攻击范围，对射击类角色加成不大，但短兵器很适合装备。还是那句话，复合属性的出现令这些原本有一定发挥但又不得不坐冷板凳的属性有了登上舞台的机会。

连锁：连击维持时间变长。实用性不高。

空击：当操作角色处于空中时，攻击力增强，虽然本作增加了空中TA技，不过该属性的适用场合还是不多，不是非常推荐。

惠石：击破敌将时一定几率出现希少石，由于合体技的存在，后期几乎无用。

惠桃：击破敌人时一定几率出现桃，几乎无用。

惠酒：击破敌人时一定几率出现酒，几乎无用。

攻击属性

炎：令敌人持续受到伤害。本作的炎属性并不弱，只是因为其他属性过于暴力，导致它的发挥不算太抢眼。

冰：令敌人冻结而无法行动。冰属性能增加乱战中的安全系数，同时让连续追打成为可能。

雷：按敌人的最大体力给予比例伤害，附带气绝效果，可谓相当逆天。雷可以与风、斩属性叠加伤害，值得推荐。

风：防御不能且按敌人的最大体力给予比例伤害，基本上是武器必备的属性。

斩：按敌人的最大体力给予比例伤害，同时有一定几率秒杀杂兵，配合吸生、吸活能非常有效地增加角色的存活力和续航力，依然强烈推荐。

吸生：吸收敌人的体力。本作的吸生效果非常明显，由于修罗难度敌人攻击力过于恐怖，吸生基本也算必备属性。配合斩属性效果更佳，敌人越多越安全。

吸活：吸收敌人的无双。效果同样有着明显提升，对于以无双技、TA技吃饭的人来说是必备技能。

炎雷：炎雷双属性复合。

冰雷：冰雷双属性复合。

炎风：炎风双属性复合。

冰风：冰风双属性复合。

雷风：雷风双属性复合。

炎斩：炎斩双属性复合。

冰斩：冰斩双属性复合。

雷斩：雷斩双属性复合。

风斩：风斩双属性复合，由于三极只有炎、冰、雷的组合方式，因此风斩是本作极品武器的必备属性。

三极：炎、冰、雷三属性复合，强化到+10后与风斩配合能发挥出前作5种属性的功效，非常BUG，也是本作极品武器的必备属性。

稀有属性

诱爆：攻击时产生爆炸效果。爆炸的威力不大，但能有效地增加并维持连击数，用来打合体槽非常方便。

旋风：攻击时往前方附加旋风。旋风的攻击力比诱爆高，而且能对敌人产生硬直，从而大大提升攻击时的安全系数，负面效果是容易将浮空的敌人打飞。

收敛：攻击时增加合体槽的效果上升。与诱爆并用的话效果极其惊人。

分身：攻击时附加分身。分身的攻击效果不可谓不强，但与雷风斩相比还是差了不少。

天活：无需濒死即可发动真・无双乱舞和无双秘奥义。对于以无双战法为主的人来说很有用。

天舞：无双槽全满时，所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性，但天舞状态的通常攻击不具备吸生、吸活效果。对于依赖影技作战的角色来说，由于时常要消耗无双槽，因此不算太方便。不过《终极版》新增的天攻和天佑为影技角色提供了新的可能。

进击：每达成200连击获得“战神の斧”

的效果，一些容易达成高连击数的角色在拥有风斩和三极后还是很推荐的。

坚甲： 每200连击获得“战神の铠”的效果，不是很推荐。

快愈： 每500连击获得“华佗膏”的效果，不是很推荐。

气炎： 每500连击获得“玉玺”的效果，由于能瞬间回满无双槽，因此一些容易达成高连击数的角色可以利用该属性无间断地连发TA技和乱舞，推荐这类角色装备。

重崩： 攻击速度减缓，但C攻击可崩防。由于有风属性存在，不是非常推荐。

重碎： 攻击速度减慢，但C攻击会出现会心一击，不是很推荐。

猛崩： 受到的伤害倍增，但C攻击可崩防。由于有风属性存在，不是非常推荐。

猛碎： 受到的伤害倍增，但C攻击会出现会心一击。对于远程角色来说，该属性还是值得一用的。

调达： 击破敌人时道具掉落数倍增，可令收集效率翻倍的属性，对于刷素材的玩家来说是非常好用的属性，不过不适合为最终武器配备。

裂风： 攻击命中武将时一定几率发生旋风，威力虽然比诱爆高，但发挥不稳定，不是很推荐。

天攻： 体力槽最大时所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性，天攻相比天舞的优点在于可以让无双乱舞、无双奥义和全TA技附带属性，非常推荐。

天佑： 体力槽在一半以下时所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性。天佑的缺点是与吸生相冲突，尤其是在修罗难度下不太好把握，不是很推荐。

宝珠

本作新增了宝珠系统，玩家可以直接给武器上宝珠，而不需要像前作一样进行复杂的武器之间互相合成了。宝珠可以通过无尽模式的素材炼金获得，也可以完成故事模式下“神镜编”的各难度关卡获得，以下各关卡各难度的宝珠获得对照表。根据上文提到的推荐属性，牛头山探索战·神镜编和许昌谋略战·神镜编的修罗难度都是值得反复刷取的，不过这些关卡无法刷出稀有属性的宝珠。

关卡名	やさしい	普通	難しい	修罗
南郡攻防战·神镜编	勇猛珠	炎珠	风珠	炎斩珠
手取川防卫战·神镜编	速攻珠	冰珠	斩珠	冰斩珠
兖州救援战·神镜编	蒐集珠	伸长珠	吸生珠	雷斩珠
牛头山探索战·神镜编	夺取珠	连锁珠	吸活珠	风斩珠
许昌谋略战·神镜编	武勋珠、报奖珠	天击珠、地击珠	冰雷珠、炎雷珠	空击珠、三极珠
剑阁内乱·神镜编	练磨珠	破天珠	炎风珠	惠石珠
妖姬讨伐战·神镜编	调和珠、习熟珠	神速珠、雷珠	雷风珠、冰风珠	惠酒珠、惠桃珠

装备道具

本作中每名角色初期可装备2个道具，随着转生次数的累积，可以在一转和二转后分别装备4个乃至6个道具。装备道具又分为普通和特殊这两种，普通装备道具是从战场上出现的玉手箱里随机获得的，有等级的设定，等级越高，效果越强。打高难度的高星关卡容易拿到高等级版。而特殊道具需要满足一定条件才能获得。

无双大蛇2 终极版

普通装备道具

名称	效果
朱雀翼	体力最大值增加
青龙胆	无双最大值增加
白虎牙	攻击力上升
玄武甲	防御力上升
神速符	素早さ上升
背水矛	攻击力大幅上升但防御力下降
背水盾	防御力大幅上升但攻击力下降
仙气环	熟练度增长变快
相克护符	敌武将造成的伤害下降
藤甲铠	敌飞行道具射击造成的伤害下降

※以下普通道具只能在无尽模式下获得

名称	效果
背水铠	体力大幅上升但无双下降
背水戈	无双大幅上升但体力下降
两当铠	素早さ大幅上升但攻击力下降
札甲	素早さ大幅上升但防御力下降
筒袖铠	攻击力和防御力大幅上升但素早さ下降
姜族角	骑乘中攻击力和防御力上升
反魂丹	死亡时一定几率以一定体力值复活
活生带	操作武将的体力缓缓回复
练心带	操作武将的无双槽缓缓回复
变若水	每受到攻击时回复无双槽
雷鼓	每受到攻击时一定几率向敌人降下落雷
神兽镜	受到敌将的无双时有一定几率反击
破碎小手	防御时有一定几率出现弹返

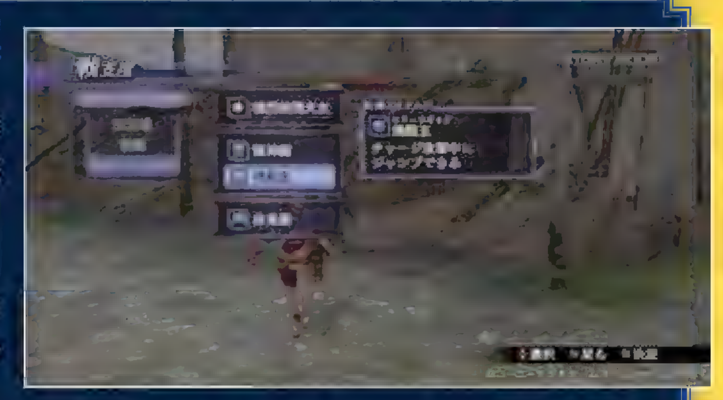
特殊装备道具

特殊装备道具分为故事模式专有和无尽模式专有两类，故事模式专有的特殊装备道具的入手共通条件如下：

1.难度为难しい或修罗。

2.玩家队伍中要有特定角色。所谓特定角色是应关卡不同而有异的，每个特殊装备道具都对应多个特定角色，只要择一带上出战即可。特定角色只要在队伍中就算有效，哪怕不控制他/她上场杀敌也行。

3.在指定战场干掉一定数量以上的敌人。



满足以上3个条件后，会出现贵重品报告，且贵重品就出现在玩家身边。

名称	效果	指定战场	特定角色	最低人数
纽带数珠	受身时自动发动援护攻击	一章 夷陵の战い	立花誾千代、姜维、前田庆次、妲己、曹丕、夏侯惇	2000
无影具足	影技发动时有一定几率不消耗无双	一章 上田城の战い	贾诩、太史慈、太公望、直江兼续、织田信长、典韦	1500
活丹勾玉	TA技发动时有一定几率不消耗无双	一章 洞口の战い	吕蒙、ねね、司马师、明智光秀、司马懿、孙悟空	1500
流转羽衣	踏步发动后一定时间内无敌	一章 寿春の战い	司马昭、张辽、黄盖、伏羲、上杉谦信、风魔小太郎	1000
铁甲手	蓄力攻击发动途中受到攻击不会产生硬直	一章 长筱の战い	邓艾、周泰、前田利家、お市、曹操、女娲	1000
无双铠	受弓矢、铁炮攻击时不会产生硬直	一章 小田原城の战い	王元姬、源义经、凌统、长宗我部元亲、周瑜、阿国	1500
八咫镜	骑乘时有一定几率反弹弓矢和铁炮	二章 长谷堂の战い	くのいち、孙策、ガラシャ、陆逊、钟会、平清盛	2000
金刚手甲	防御时不会被弹开	二章 九州の战い	诸葛诞、孙尚香、孙权、杂贺孙市、柴田胜家、卑弥呼	1500
夜叉面具	能够防御背后来的攻击	二章 南中の战い	马超、夏侯霸、加藤清正、甘宁、武田信玄、真・远吕智	1500
相杀帷子	敌人的属性攻击效果无效	二章 姊川の战い	黑田官兵卫、黄忠、郭淮、伊达政宗、孙坚、百々目鬼	2000
吸生小手	破敌人防时体力大量回复	二章 定军山の战い	丁奉、魏延、立花宗茂、浓姬、赵云、牛鬼	1500
吸活小手	破敌人防时无双大量回复	二章 许昌の战い	甲斐姬、刘禅、三藏法师、关羽、服部半藏、关平	1000
药活法书	回复道具效果2倍	二章 关ヶ原の战い	森兰丸、弁庆、星彩、北条氏康、张飞、庞统	1000

名称	效果	指定战场	特定角色	最低人数
发破传书	濒死状态下倒地起身后一定时间内攻击力两倍	二章 洛阳の战い	竹中半兵卫、かぐや、丰臣秀吉、练师、董卓、诸葛亮	1000
顽铁甲	濒死状态下倒地起身后一定时间内防御力两倍	三章 潼关の战い	马岱、毛利元就、袁绍、今川义元、刘备、素戋呜	1000
脱兔脚绊	濒死状态下倒地起身后一定时间内移动力两倍	三章 阳平关の战い	祝融、张角、本多忠胜、绫御前、貂蝉、哪吒	1000
孙子兵法	战场上加攻、防、速的道具维持时间变长	三章 贱ヶ岳の战い	福岛正则、酒吞童子、甄姬、吕布、稻姬、关索	1500
七星带	获得武器的质量上升	三章 长坂の战い	小乔、石川五右卫门、鲍三娘、リュウ・ハヤブサ、许褚、德川家康	1000
赤兔镫	乘坐赤兔马出战	三章 樊城の战い	徐晃、浅井长政、ジャンヌ・ダルク、孟获、佐々木小次郎、王异	1500
松风镫	乘坐松风出战	三章 本能寺の战い	庞德、宫本武藏、あやね、夏侯渊、月英、石田三成	1500
熊镫	乘坐熊出战	三章 山崎の战い	岛左近、左慈、ネメア、蔡文姬、张郃、郭嘉	1000
象镫	乘坐象出战	三章 虎牢关の战い	真田幸村、岛津义弘、曹仁、アキレウス、大乔、远吕智	1500

无尽模式专有的特殊道具大部分只要刷无尽模式下高瘴气等级的关卡即有机会爆出，部分则需要完成仙女特定的委托任务才能作为报酬获得。

名称	效果	获得方法
生太刀	令换人攻击不消耗无双槽	高瘴气等级下几率爆出
生弓矢	令援护攻击不消耗无双槽	高瘴气等级下几率爆出
吴子兵法	令能力上升道具的效果增加	高瘴气等级下几率爆出
骑甲铠	骑马状态下即使受到攻击也不会落马	高瘴气等级下几率爆出
定风珠	空中受到攻击时可随时受身	高瘴气等级下几率爆出
形代	将受到的伤害分摊给其他小队成员	高瘴气等级下几率爆出
鬼神小手	弹返成功时一定时间内无敌	高瘴气等级下几率爆出
鬼神传书	濒死状态下起身时一定时间内无敌	高瘴气等级下几率爆出
飞龙玉	在C攻击中可随时跳跃	完成委托任务“武芸者の证明”
天云羽衣	在C攻击中可随时垫步	完成委托任务“武者修行”
龙神铠	空中冲刺时不会出现硬直	完成委托任务“无双の猛者”
无影臑当	影技消费的无双槽减半	完成委托任务“强者との因缘”
五十铃	将掉落道具自动吸过来	完成委托任务“猛者の证明”

游戏的主要模式，初期玩家只能使用马超、竹中半兵卫和司马昭三名角色，随着关卡的完成和角色好感度的提高，关卡会陆续解禁。在阵地上，玩家可以切换操作的武将与战友对话，还可以购买以及合成武器或召开宴会。故事模式共有8个章节，其中1～4章为原版《无双大蛇2》的内容，剧情以远吕智为核心；5～8章则重点讲述玉藻前和九尾狐的故事。很多关卡都需要玩家和阵地上出现的人物对话才能开启，部分战场还需要特定角色之间的友好度达到一定的程度才能开启。

在选择关卡时，玩家会看到“设定メンバ–”和“推荐メンバ–”的选项。设定メンバ–是指玩家当前队伍中的成员，而推荐メンバ–则是此关默认的角色。选择推荐角色完成关卡可以看到一些特殊的剧情，而且过关之后在阵地中出现的角色也更符合剧情发展要求，从而有利于开启新的关卡。建议各位玩家在第一次挑战关卡时以推荐角色来进行。

全关卡出现条件

序　章

关卡名	出现条件	推荐武将
妖蛇讨灭战	初期即有	司马昭、马超、竹中半兵卫

第　1　章

关卡名	出现条件	推荐武将
夷陵の战い	妖蛇讨灭战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
夷陵の战い・改变后	手取川の战い通过	庞德、马超、かぐや
上田城の战い	夷陵の战い通过	司马昭、张辽、岛左近
洞口の战い	夷陵の战い通过	竹中半兵卫、徐晃、邓艾
寿春の战い	上田城の战い、洞口の战い通过	司马昭、王元姬、かぐや
长筱の战い	上田城の战い、洞口の战い通过	马超、くのいち、かぐや
长筱の战い・改变后	洮水救出战通过	周泰、孙尚香、庞德
小田原城の战い	寿春の战い、寿春の战い通过	立花訚千代、黄盖、かぐや
小田原城の战い・改变后	洞口救出战通过	甲斐姬、孙尚香、竹中半兵卫
手取川の战い	在阵地与庞德对话	马超、马岱、かぐや
洮水救出战	在阵地与孙尚香对话	孙尚香、黄盖、周泰
洞口救出战	在阵地与岛津义弘对话	岛津义弘、孙尚香、甲斐姬
牛头山撤退战	在阵地与太史慈、浅井长政、练师对话	太史慈、かぐや、浅井长政
牛头山の战い	第3章长坂の战い通过后，在阵地与鲍三娘、卑弥呼、ねね对话	鲍三娘、蔡文姬、あやね
南郡の战い	在阵地与夏侯霸、杂贺孙市对话	夏侯霸、杂贺孙市、孙权
上田城夺还战	寿春の战い通过，在阵地与王元姬、かぐや、竹中半兵卫对话	王元姬、太公望、马岱
夷陵突破战	在阵地与黄忠、马岱、徐庶对话	黄忠、马岱、徐庶
三方ヶ原突破战	在阵地与郭淮、森兰丸、丰臣秀吉对话	郭淮、森兰丸、丰臣秀吉
长筱反攻战	三方ヶ原突破战通过	周泰、徐晃、黄盖
赤壁突破战	在阵地与曹仁、夏侯霸、柴田胜家对话	曹仁、夏侯霸、柴田胜家
寿春侵攻战	在阵地与酒吞童子、太公望、源义经对话	酒吞童子、太公望、源义经
三方ヶ原侵攻战	在阵地与平清盛、前田庆次、伊达政宗对话	平清盛、前田庆次、伊达政宗

第　2　章

关卡名	出现条件	推荐武将
九州の战い	小田原城の战い通过	贾诩、邓艾、孙尚香
姊川の战い	小田原城の战い通过	真田幸村、森兰丸、马超
长谷堂の战い	小田原城の战い通过	福岛正则、太史慈、源义经
长谷堂の战い・改变后	牛头山撤退战通过	太史慈、王元姬、岛左近
南中の战い	九州の战い通过	甲斐姬、かぐや、丁奉
定军山の战い	姊川の战い通过	周泰、前田利家、左慈
定军山の战い・改变后	小牧长久手击退战通过	ジャンヌ・ダルク、蔡文姬、直江兼续
许昌の战い	长谷堂の战い、南中の战い、定军山の战い通过	浅井长政、福岛正则、诸葛诞
许昌の战い・改变后	兴势山阳动战通过	刘禅、星彩、加藤清正
关ヶ原の战い	许昌の战い通过	ネメア、祝融、徐晃
洛阳の战い	许昌の战い通过	岛左近、源义经、诸葛诞
小牧长久手击退战	在阵地与ジャンヌ・ダルク对话	ジャンヌ・ダルク、丰臣秀吉、かぐや
兴势山阳动战	在阵地与张郃、刘禅对话	刘禅、星彩、ねね
凉州の战い	刘禅、关索的友好度上升后在阵地与其对话	刘禅、关索、鲍三娘
兴势山の战い	立花訚千代、小乔、孙尚香的友好度上升后在阵地与其对话	立花訚千代、小乔、孙尚香
トウ水の战い	丰臣秀吉、石川五右卫门的友好度上升后在阵地与其对话	石川五右卫门、丰臣秀吉、马岱
剑阁の战い	贾诩、毛利元就的友好度上升后在阵地与其对话	贾诩、岛左近、张辽
三方ヶ原の战い	练师、吕蒙、福岛正则的友好度上升后在阵地与其对话	吕蒙、福岛正则、加藤清正
手取川机巧战	左慈、弁庆、徐晃的友好度上升后在阵地与其对话	弁庆、徐晃、左慈
南中扫讨战	孟获、祝融、张郃的友好度上升后在阵地与其对话	孟获、祝融、魏延
江东の战い	姊川の战い通过后，在阵地与练师、丁奉对话	丁奉、练师、岛津义弘
定军山攻略战	赤壁突破战通过	曹仁、夏侯霸、杂贺孙市

关卡名	出现条件	推荐武将
姊川潜入战	在阵地与真田幸村、左慈、弁庆对话	左慈、弁庆、リュウ・ハヤブサ
九州迎击战	在阵地与毛利元就、妲己、アキレウス对话	毛利元就、妲己、アキレウス
兖州の战い	在阵地与ネメア、貂蝉、あやね对话	ネメア、貂蝉、あやね
徐州の战い	在阵地与孙尚香、今川义元、长宗我部元亲对话	孙尚香、今川义元、长宗我部元亲
辽东の战い	在阵地与孙坚、ねね、福岛正则对话	孙坚、ねね、福岛正则
妲己追击战	在阵地与素戋呜、哪吒、神农对话	素戋呜、哪吒、神农
剑阁突破战	通过妲己追击战	素戋呜、哪吒、孙悟空

第3章

关卡名	出现条件	推荐武将
潼关の战い	关ヶ原の战い、洛阳の战い通过	王元姬、张郃、加藤清正
潼关の战い・改变后	潼关攻略战通过	お市、太公望、福岛正则
阳平关の战い	潼关の战い通过	关羽、真田幸村、くのいち
长坂の战い	潼关の战い通过	小乔、毛利元就、アキレウス
长坂の战い・改变后	广宗突破战通过	武田信玄、上杉谦信、贾诩
贱ヶ岳の战い	阳平关の战い通过	赵云、曹仁、リュウ・ハヤブサ
本能寺の战い	长坂の战い通过	竹中半兵卫、孙策、かぐや
本能寺の战い・改变后	街亭防卫战通过	孙策、大乔、岛左近
樊城の战い	贱ヶ岳の战い、本能寺の战い通过	绫御前、本多忠胜、关羽
樊城の战い・改变后	雒城解放战通过	绫御前、赵云、前田利家
山崎の战い	樊城の战い通过	司马昭、王元姬、伊达政宗
成都脱出战	山崎の战い通过	马超、女娲、服部半藏
虎牢关の战い	山崎の战い通过	酒吞童子、司马昭、前田庆次
大坂城の战い	山崎の战い通过	竹中半兵卫、邓艾、卑弥呼
潼关攻略战	在阵地与许褚、司马师对话	许褚、司马昭、柴田胜家
广宗突破战	4章在阵地与上杉谦信、武田信玄对话	武田信玄、上杉谦信、贾诩
街亭防卫战	在阵地与浓姬对话	浓姬、石川五右卫门、大乔
雒城解放战	在阵地与司马懿、夏侯惇对话	夏侯惇、张飞、弁庆
寿春攻略战	在阵地与丁奉、北条氏康对话	北条氏康、丁奉、周瑜
夷陵救出战	在阵地与郭嘉、星彩对话	郭嘉、郭淮、星彩
广宗の战い	虎牢关の战い通过，司马懿、伊达政宗的友好度上升后在阵地与其对话	司马懿、伊达政宗、石川五右卫门
街亭の战い	星彩、前田庆次的友好度上升后在阵地与其对话	星彩、前田庆次、柴田胜家
雒城の战い	在阵地与绫御前、练师对话	绫御前、练师、直江兼续
阳平关防卫战	贱ヶ岳の战い、本能寺の战い通过后，在阵地与伏羲、卑弥呼对话	伏羲、吕蒙、毛利元就
宛城の战い	3章通过后，在阵地与贾诩、リュウ・ハヤブサ对话	くのいち、ねね、黄忠
潼关迎击战	在阵地与司马师、许褚、石田三成对话	司马师、许褚、石田三成
阳平关迎击战	在阵地与张飞、本多忠胜、赵云对话	张飞、本多忠胜、赵云
长坂援护战	在阵地与周瑜、孙策、北条氏康对话	周瑜、孙策、北条氏康
名族雪辱战	在阵地与袁绍、祝融、立花誾千代对话	袁绍、祝融、立花誾千代
南郡防卫战	在阵地与练师、レイチエル、ジャンヌ・ダルク对话	练师、レイチエル、ジャンヌ・ダルク
剑豪の挑战	在阵地与源义经、宫本武藏对话	夏侯惇、源义经、宫本武藏

第4章

关卡名	出现条件	推荐武将
妖蛇讨灭战（再战）	妖蛇讨灭战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
火口决战	3章完成前，妖蛇讨灭战（再战）通过，或打出普通结局以外的结局	司马昭、马超、竹中半兵卫
远吕智讨灭战	3章完成后，妖蛇讨灭战（再战）通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
素戋鸣击退战	远吕智讨灭战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
真、远吕智讨灭战	素戋鸣击退战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
真、古志城前哨战	除真结局相关以外的全角色均已加入，再打过远吕智讨灭战	太公望、かぐや、酒吞童子
真、古志城大决战	真、古志城前哨战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
合肥の战い	在阵地与曹丕、石田三成对话	曹丕、石田三成、甄姬
小牧长久手の战い	黄忠、服部半藏、诸葛亮的友好度上升后在阵地与其对话	黄忠、服部半藏、魏延
洛阳攻略战	在阵地与邓艾、明智光秀、浅井长政对话	邓艾、リュウ・ハヤブサ、ねね
长筱击退战	在阵地与お市、浓姬对话	お市、浓姬、司马懿
五丈原模拟战	在阵地与诸葛亮、安倍晴明、张角对话	直江兼续、徐庶、诸葛诞

第 5 章

关卡名	出现条件	推荐武将
争乱始动战	真・远吕智讨灭战通过后开始故事模式	妲己、卑弥呼、孙悟空
本能寺急袭	争乱始动战通过	关平、星彩、稻姬
南郡攻防战	本能寺急袭通过	织田信长、森兰丸、浓姬
南郡攻防战・神镜编	小田原城决战通过	织田信长、森兰丸、浓姬

第 6 章

关卡名	出现条件	推荐武将
妲己搜索战	南郡攻防战通过	ガラシャ、司马师、伊达政宗
友军说得战	妲己搜索战通过	岛左近、北条氏康、王元姬
贱ヶ岳奇战	友军说得战通过	大乔、ねね、丰臣秀吉
合肥奇战	贱ヶ岳奇战通过	真田幸村、上杉谦信、くのいち
山崎奇战	合肥奇战通过	孙坚、孙权、甲斐姬
神镜脱出战	山崎奇战通过	小乔、立花宗茂、凌统
玉藻前封印战	神镜脱出战通过	直江兼续、太史慈、岛津义弘
神镜搜索战	玉藻前封印战通过后开始故事模式	武田信玄、绫御前、甘宁
手取川防卫战	神镜搜索战通过	典韦、王异、お市
手取川防卫战・神镜编	小田原城决战通过	典韦、王异、お市
兖州救援战	手取川防卫战通过	夏侯渊、张郃、佐々木小次郎
兖州救援战・神镜编	小田原城决战通过	夏侯渊、张郃、佐々木小次郎
牛头山探索战	兖州救援战通过	曹操、甄姬、邓艾
牛头山探索战・神镜编	小田原城决战通过	曹操、甄姬、邓艾
许昌谋略战	牛头山探索战通过	钟会、董卓、风魔小太郎
许昌谋略战・神镜编	小田原城决战通过	钟会、董卓、风魔小太郎
剑阁内乱	许昌谋略战通过	月英、典韦、德川家康
剑阁内乱・神镜编	小田原城决战通过	月英、典韦、德川家康
严岛の战い	剑阁内乱通过	庞德、服部半藏、前田利家

第 7 章

关卡名	出现条件	推荐武将
仙界防卫战	严岛の战い通过	伏羲、应龙、关羽
天帝救援战	仙界防卫战通过	蔡文姬、明智光秀、司马懿
仙界动乱	天帝救援战通过	哪吒（人型）、竹中半兵卫、赵云
魔王幽闭战	仙界动乱通过	吕布、张辽、姜维
仙界将救出战	小田原城决战通过后，在阵地与士兵对话	伏羲、哪吒（人型）、应龙
仙界逃亡战	小田原城决战通过后，在阵地与士兵对话	玉藻前、安倍晴明、孙悟空

第 8 章

关卡名	出现条件	推荐武将
妖姬讨伐战	魔王幽闭战通过	本多忠胜、诸葛诞、陆逊
妖姬讨伐战・神镜编	小田原城决战通过	本多忠胜、诸葛诞、陆逊
九尾追击战	妖姬讨伐战通过	貂蝉、周瑜、三藏法师
小田原城决战	九尾追击战通过	加藤清正、曹丕、郭嘉
凉州乱入战	仙界逃亡战通过	九尾の狐、远吕智、真・远吕智
镜像获得战	凉州乱入战通过	石川五右卫门、黑田官兵卫、张角
妖狐复仇战	镜像获得战通过	九尾の狐、阿国、袁绍

全角色加入时机

魏	
夏侯惇	3章 樊城の战い
典韦	3章 长坂の战い・改变后
张辽	1章 上田城の战い
曹操	3章 樊城の战い
许褚	3章 潼关の战い
夏侯渊	1章 南郡の战い
徐晃	1章 洞口の战い
张郃	2章 许昌の战い
曹仁	2章 定军山の战い
曹丕	3章 虎牢关の战い
甄姬	3章 虎牢关の战い
蔡文姬	2章 姊川の战い
贾诩	1章 洞口の战い
庞德	1章 夷陵の战い
王异	4章 长筱击退战
郭嘉	3章 樊城の战い・改变后

吴	
周瑜	3章 长坂の战い
陆逊	4章 合肥の战い
孙尚香	1章 小田原城の战い
甘宁	2章 三方ヶ原の战い
孙坚	3章 本能寺の战い
太史慈	1章 上田城の战い
吕蒙	2章 长谷堂の战い・改变后
黄盖	1章 洞口の战い
周泰	1章 长筱の战い
凌统	2章 洮水の战い
孙策	3章 长坂の战い
孙权	2章 定军山の战い
小乔	1章 小田原城の战い
大乔	3章 长坂の战い
丁奉	1章 小田原城の战い
练师	1章 长筱の战い・改变后

蜀	
赵云	3章 阳平关の战い
关羽	2章 定军山の战い
张飞	3章 阳平关の战い
诸葛亮	3章 成都の战い
刘备	3章 成都の战い
马超	初始角色
黄忠	1章 夷陵の战い・改变后
魏延	2章 南中の战い
关平	3章 街亭の战い
庞统	4章 小牧长久手の战い
月英	2章 手取川机巧战
姜维	2章 许昌の战い・改变后
刘禅	2章 长谷堂の战い
星彩	2章 许昌の战い
马岱	1章 夷陵の战い
关索	1章 牛头山の战い
鲍三娘	2章 九州の战い
徐庶	1章 夷陵の战い・改变后过关，在阵地与黄忠、马岱、徐庶对话

晋	
司马懿	3章 虎牢关の战い
司马师	3章 潼关の战い
司马昭	初始角色
邓艾	1章 洞口の战い
王元姬	1章 上田城の战い
钟会	4章 洛阳攻略战
诸葛诞	1章 上田城の战い
夏侯霸	2章 定军山の战い
郭淮	1章 长筱の战い

他1	
貂蝉	3章 潼关の战い・改变后
吕布	3章 大阪城の战い，需要让貂蝉作为出击队员并接近吕布
董卓	3章 成都の战い
袁绍	2章 剑阁の战い
张角	3章 广宗の战い
孟获	2章 南中の战い
祝融	2章 南中の战い
左慈	2章 姊川の战い
远吕智	火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
妲己	2章 关ヶ原の战い
太公望	1章 寿春の战い
孙悟空	火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
伏羲	3章 本能寺の战い
女娲	3章 樊城の战い
源义经	1章 寿春の战い
平清盛	火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过

他2	
卑弥呼	2章 关ヶ原の战い
真・远吕智	4章 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
百々目鬼	火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战任意一关通过
牛鬼	4章 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战任意一关通过
三藏法师	2章 洮水の战い
弁庆	2章 姊川の战い
かぐや	序章 妖蛇讨灭战
素戋呜	4章 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
哪吒	4章 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
酒吞童子	2章 许昌の战い
リュウ・ハヤブサ	2章 姊川の战い
あやね	2章 长谷堂の战い
ジャンヌ・ダルク	2章 定军山の战い
ネメア	2章 九州の战い
アキレウス	2章 关ヶ原の战い
安倍晴明	1章 上田城夺还战
レイチェル	2章 江东の战い
神农	3章 阳平关防卫战
红叶	3章 宛城の战い
玉藻前	8章 小田原城决战
应龙	7章 开始时
哪吒（人型）	7章 仙界动乱
九尾の狐	7章 仙界逃亡战
浑沌	无尽模式一周目通过，与仙女对话使用“武将召唤”
かすみ	2章 兖州の战い
ステルケンブルク	2章 徐州の战い
ソフィーティア	2章 辽东の战い

战国一		
	真田幸村	1章 长筱の战い
	前田庆次	2章 洛阳の战い
	织田信长	3章 本能寺の战い
	明智光秀	3章 本能寺の战い・改变后
	上杉谦信	3章 大阪城の战い
	お市	2章 许昌の战い
	阿国	3章 雒城の战い
	くのいち	1章 夷陵の战い
	杂贺孙市	2章 定军山の战い・改变后
	武田信玄	3章 大阪城の战い
	伊达政宗	2章 洛阳の战い
	浓姬	3章 本能寺の战い
	服部半藏	3章 阳平关の战い
	森兰丸	1章 长筱の战い
	丰臣秀吉	1章 长筱の战い

战国2		
	今川义元	2章 凉州の战い
	本多忠胜	3章 阳平关の战い
	稻姬	3章 夷陵救出战
	德川家康	3章 成都の战い
	石田三成	3章 潼关の战い
	浅井长政	2章 长谷堂の战い

战国2		
	岛左近	1章 上田城の战い
	岛津义弘	1章 小田原城の战い
	立花誾千代	1章 洞口の战い
	直江兼续	2章 姊川の战い
	ねね	2章 许昌の战い
	风魔小太郎	3章 寿春攻略战
	前田利家	2章 姊川の战い
	长宗我部元亲	2章 凉州の战い

战国3		
	ガラシャ	3章 广宗の战い
	柴田胜家	2章 许昌の战い
	加藤清正	2章 长谷堂の战い
	黑田官兵卫	1章 洞口の战い
	立花宗茂	2章 兴势山の战い
	甲斐姬	1章 小田原城の战い
	北条氏康	3章 长坂の战い
	竹中半兵卫	初始角色
	毛利元就	2章 关ケ原の战い
	绫御前	3章 贱ケ岳の战い
	福岛正则	1章 寿春の战い
	石川五右卫门	2章 九州の战い
	宫本武藏	1章 小田原城の战い・改变后
	佐々木小次郎	2章 南中扫讨战

自由模式

在自由模式（フリ－モ－ド）中玩家可以任意选择已经打出来的角色和关卡。由于本作的故事模式本身就可以自由选择角色，所以自由模式的意义下降了不少，惟一的好处是自由模式省略了关卡中的关键剧情，打起来会比较省时间。

真・无双之战场

这是本作新增的模式，玩家可以在这里编辑自己的关卡并上传到网上，也可以下载由其他玩家做好的关卡。无双之战场模式的编辑相当自由，不仅可以选择出场的敌我双方角色，而且能选择音乐、台词，并附加特殊效果。编辑好的关卡也可以保存到本地随时挑战。此模式下的编辑内容是随着玩家的进度而逐渐开启的，越往后越丰富。

决斗模式

决斗模式（デュエルモ－ド）可让玩家与AI或其他玩家进行3对3的战斗，类似于格斗游戏的组队战。选择“プリセット设定”可设置上场的3名队员和装备的秘技卡片，秘技卡片可在其他模式完成关卡后获得。战斗中，屏幕左下方的4张秘技卡片中的数字会随着时间的经过慢慢增加，使用方向键的四方向即可发动对应秘技卡片的技能效果，

根据技能效果的强弱，不同卡片技所消耗的点数也略有区别。与玩家对战对应在线和局域网两种模式，不过就目前的状况看在线人数门可罗雀，如果想解锁相应的奖杯还是与朋友约好联机。决斗模式下的生存模式（サバイバル）可连续挑战AI操作的敌人，如果想突破50层的奖杯任务，建议刷出浑沌这样的强力角色，再收集一些高级秘技卡片再来挑战。

无尽模式

アンリミテッドモ-ド是《终极版》新增的模式，玩法近似地牢探索。迷宫共分为1～4层，每层都有许多独立的关卡，玩家要组建5人队伍击破敌人，寻找每一关的出口。不过每层初始可玩的关卡只有一个，利用从仙女和迷宫中获得的要石可扩张解禁新的关卡。每一层迷宫中的特定关卡可让玩家突破“境界层”，即到达迷宫的下一层，在迷宫的最深处可挑战强大的BOSS。该模式难度总体较高，建议玩家先在故事模式中刷好装备和角色等级，确保自己可以轻松搞定修罗难度再来挑战。双人联机可让探索和过关的难度有所下降。

目标是探索龙穴

无尽模式的最大特点是每一关的敌人都无法杀尽，完成关卡的方式并非消灭敌方BOSS，而是找到该关的脱出地点并成功逃离。脱出地点隐藏在地图上各处的龙穴中（蓝色的圆斑），站到龙穴上按住L键，等一会以后可触发该龙穴的效果。龙穴有的可对玩家进行补给，有的令地图上出现隐藏宝箱，有的反而会引诱出强敌，而藏有脱出地点的龙穴在触发后会变成一块深蓝色的发光地形，同时出现文字提示，这时再继续按L键即可从本关逃离，进一步解禁下一个关卡。在探索龙穴的途中，玩家还能见到遍地的宝箱

解禁关卡需要消耗名为“要石”的特殊道具。要石分为红、黄、蓝、紫4个等级，各等级的要石可解禁不同难度等级的关卡，不过玩家在一周目仅可获得红色要石，打倒第四层的浑沌后存档，然后重新选择“引き继いで初めから”玩该模式，即可进入二周目。继承存档开始二周目后能从仙女处获得第一个黄色要石，之后只需攻略黄色要石解禁的关卡即可进一步获得黄色要石了。蓝、紫两种颜色的要石同理，分别要在该模式的第三和第四周目才能获得。

基本战斗方式

刚开始该模式时，玩家要选择5名基础角色，建议选择故事模式下战斗力最强的5个人，一旦确定人选，其他武将就必须在关卡中获得他们的缘道具才能解禁更换了。由于是五人组队，因此不能使用三人队伍专用的真・合体技、真・无双爆发和三重猛攻。但相对地，加入了全新的阵法和阵法技，方向键的←→切换阵型的操作也是故事模式所没有的。

当我方队伍中的任意一名角色被击破，会出现镜面碎裂的画面，即便是玩家正在操作的角色死亡也不会立即GAME OVER，而是切换操纵剩余角色继续游戏，当然，还是得保证队伍不被全灭的。

瘴气

瘴气是所有关卡中的一项基本参数，在屏幕的右下方以“瘴气レベル”来表示关卡当前的瘴气等级。瘴气等级随着击破武将的数量和经过的时间缓缓上升，打开一些宝箱也能影响瘴气浓度（宝箱影响有升有降）。瘴气等级最高为100，且随着等级提升，敌方的体力和攻击力逐步增长，但掉落道具的质量也会提升。当瘴气等级提升到40以上时，敌方的强度几乎与“修罗”难度相当。另外，受瘴气影响，每一关刚开始时的缩微地图是处于迷雾状态的，只有玩家队伍中的角色走到的地方才会显现出实际地图。

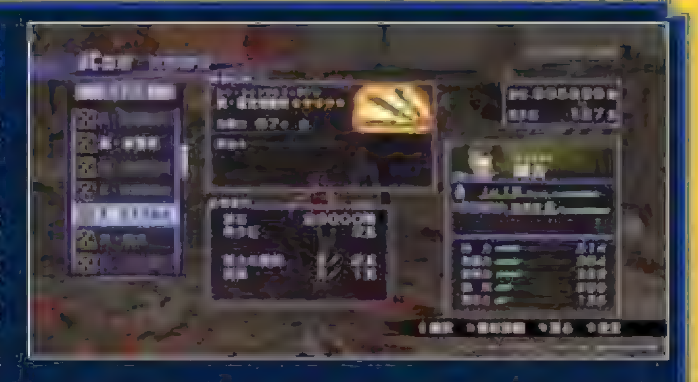
道具

除了前文提到的过关道具要石，在攻略迷宫的中途还能获得众多收集类道具，包括素材、宝珠、武器、装备道具和武将的缘道具，它们的获得方式大体如下。

获得来源	道具类型
宝箱	边角料素材
上级士兵（盾兵、火术士）等	与兵种对应的素材，比如盾兵固定获得“小盾の碎片”
普通武将	经验卷物、开眼书、宝珠
无双武将	经验卷物、宝珠、装备道具、该武将的缘道具、各武将5★武器的素材
异界の强者	宝珠、武器、装备道具、该武将的缘道具、各武将5★武器的素材

素材炼金

利用收集到的素材可以炼金武器或宝珠，武器炼金能打造出★5“真・×××”的武器，需要各武将★5武器的素材和一些辅助素材。5★武器的基础攻击力较高，但后期成长较低，总体攻击力与仙界武器相当，和仙界武器一样自身没有镶嵌孔，如果想让武器附带属性，需要先用带孔的武器与其进行炼成。宝珠炼成则是直接炼出可以给武器附加属性的宝珠，由于这一作新增了风斩、三极这样的强属性，虽然每件武器的镶嵌孔上限还是8，但实际能配出10种以上的技能。



武器炼金一览

	武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
魏	夏侯惇	真・灭麒麟牙	62	20000	2	忠臣の怀刀×2、翡翠×1
	典韦	真・天断斧	77	20000	2	牙门の旗×2、琥珀×1
	张辽	真・狮吼双钺	62	20000	2	猛将の指南书×2、琉璃×1
	曹操	真・倚天の剑	63	20000	2	青洲の兜蓑×2、朱雀の尾×1
	许褚	真・蚩尤瀑布碎	72	20000	2	牛尾の首布×2、琥珀×1
	夏侯渊	真・雀翼烈迅弓	63	20000	2	必中の矢×2、真珠×1
	徐晃	真・白虎牙断	77	20000	2	求道者の白布×2、琉璃×1
	张郃	真・鬼神凭忌爪	60	20000	2	美しい腰布×2、朱雀の尾×1
	曹仁	真・冰雪神锁	67	20000	2	金刚の盾×2、青龙の牙×1
	曹丕	真・干将莫耶	60	20000	2	文人の诗集×2、玄武の牙×1
	甄姬	真・冰雪花	60	20000	2	诱惑の香×2、玄武の牙×1
	蔡文姬	真・朱轰	60	20000	2	匈奴の形见×2、梅の花×1
	贾诩	真・暴风刈	60	20000	2	吴起兵法×2、锦织物×1
	庞德	真・断浪	82	20000	2	特注の棺おけ×2、锦织物×1
	王异	真・冰雪叉	60	20000	2	琉璃の杯×2、绢织物×1
	郭嘉	真・比翼鸟	60	20000	2	享乐の美酒×2、翡翠×1

吴

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
周瑜	真・狼咀灼哮棍	60	20000	2	天下二分の书×2、青龙の牙×1
陆逊	真・飞燕	60	20000	2	大都督の证×2、玄武の牙×1
孙尚香	真・火炎神圈	60	20000	2	弓腰姬の弦×2、白虎の骨×1
甘宁	真・火炎刈	60	20000	2	游侠の铃×2、桃の花×1
孙坚	真・天断刀	67	20000	2	传国の玉玺×2、菖蒲の花×1
太史慈	真・虎煌溃双鞭	82	20000	2	六十日誓书×2、白虎の骨×1
吕蒙	真・风龙颚	72	20000	2	战国策×2、桃の花×1
黄盖	真・抉叉炼锚碎	69	20000	2	宿将の腰袋×2、菖蒲の花×1
周泰	真・宵	60	20000	2	护卫の伤药×2、梅の花×1
凌统	真・暴岚波	63	20000	2	孙权の上衣×2、李の花×1
孙策	真・晓灼红旋棍	60	20000	2	小霸王の冠×2、麻织物×1
孙权	真・天断刀	67	20000	2	外交指南书×2、锦织物×1
小乔	真・雷光天扇	60	20000	2	大熊猫の置物×2、白虎の骨×1
大乔	真・冰雪天扇	60	20000	2	甘いお果子×2、李の花×1
丁奉	真・迦楼罗手甲	79	20000	2	铁のつぶて×2、玄武の牙×1
练师	真・冰龙弩	67	20000	2	红玉の耳饰り×2、菖蒲の花×1

蜀

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
赵云	真・升龙枪	67	20000	2	诸葛亮の锦袋×2、梅の花×1
关羽	真・黄龙偃月刀	77	20000	2	春秋左氏传×2、李の花×1
张飞	真・破军蛇矛	82	20000	2	桃园の酒×2、麻织物×1
诸葛亮	真・白羽龙扇	60	20000	2	出师表×2、锦织物×1
刘备	真・黄龙双牙	60	20000	2	大望の杯×2、锦织物×1
马超	真・铁骑尖	60	20000	2	锦の手纲×2、绵织物×1
黄忠	真・凤霓翔刹弓	67	20000	2	黄忠弓×2、绢织物×1
魏延	真・双雷星	77	20000	2	珍兽の骨×2、翡翠×1
关平	真・神龙升天刀	82	20000	2	家名の钵卷×2、琥珀×1
庞统	真・冰雪辉杖	62	20000	2	连环の锁×2、真珠×1
月英	真・湖底苍月	60	20000	2	小さな木牛×2、桃の花×1
姜维	真・苍龙煌闪枪	60	20000	2	兵法二十四编×2、麻织物×1
刘禅	真・青釭の剑	60	20000	2	仁君の双剑×2、白虎の骨×1
星彩	真・皇盾神圣剑	62	20000	2	酩酊酒×2、桃の花×1
马岱	真・哮天犬笔	60	20000	2	西凉の帽子×2、梅の花×1
关索	真・火炎波	67	20000	2	桃の花弁×2、麻织物×1
鲍三娘	真・雷光盘	60	20000	2	庶民的な腕轮×2、锦织物×1
徐庶	真・翠流剑	60	20000	2	伪りの手纸×2、桃の花×1

晋

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
司马懿	真・疾风羽扇	60	20000	2	策士の衣×2、真珠×1
司马师	真・棘牙剑	60	20000	2	才子の假面×2、绵织物×1
司马昭	真・天龙牙刀	67	20000	2	强运の护り×2、绢织物×1
邓艾	真・烈罗袭岚枪	72	20000	2	济河论×2、翡翠×1
王元姬	真・翠雨霈雰	60	20000	2	美姬の发留め×2、琥珀×1
钟会	真・雷光飞龙剑	67	20000	2	策士の发纽×2、真珠×1
诸葛诞	真・雷光羽扇	60	20000	2	功狗の手袋×2、琉璃×1
夏侯霸	真・龙舌	79	20000	2	若返りの妙药×2、朱雀の尾×1
郭淮	真・火炎连炮	82	20000	2	贤妻の药汤×2、青龙の牙×1

他

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
貂蝉	真・丽雀	60	20000	2	舞姬の二胡×2、绢织物×1
吕布	真・无双方天戟	95	20000	2	飞将の羽饰×2、翡翠×1
董卓	真・坏灭弹	77	20000	2	禁断の老酒×2、琉璃×1
袁绍	真・冰刃剑	60	20000	2	名家の金冠×2、朱雀の尾×1
张角	真・雷光辉杖	60	20000	2	太平要术の书×2、青龙の牙×1
孟获	真・阿修罗手甲	82	20000	2	极乐鸟の羽×2、菖蒲の花×1
祝融	真・三叉骤雨	60	20000	2	不死鸟の羽×2、李の花×1
左慈	真・冥天照符	90	20000	2	遁甲天书×2、麻织物×1
远吕智	真・无间	90	20000	2	破灭の牙×2、锦织物×1
妲己	真・崩国	60	20000	2	谋师の饰り布×2、绵织物×1
太公望	真・雷公鞭	60	20000	2	全知全能の书×2、绢织物×1

他1

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
孙悟空	真・齐天大圣	60	20000	2	芭蕉扇×2、翡翠×1
伏羲	真・伏羲の大剑	86	20000	2	天地の理×2、琥珀×1
女娲	真・女娲の细剑	60	20000	2	金刺绣の八卦×2、真珠×1
源义经	真・武雷の小手	77	20000	2	源氏武者の笛×2、琉璃×1
平清盛	真・重盛	83	20000	2	怪僧の下驮×2、朱雀の尾×1

他2

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
卑弥呼	真・天照	60	20000	2	琉璃管玉×2、青龙の牙×1
真・远吕智	真・无间	96	20000	2	八大地狱の书×2、玄武の牙×1
百々目鬼	真・神夜良比	60	20000	2	妖の兜×2、白虎の骨×1
牛鬼	真・黄泉都牟刈	86	20000	2	毛皮の衣×2、桃の花×1
三藏法师	真・飞天	60	20000	2	加护の法衣×2、菖蒲の花×1
弁庆	真・手力雄小手	86	20000	2	七つ道具×2、梅の花×1
かぐや	真・五百津真贤木	60	20000	2	辉く竹筒×2、李の花×1
素戋鸣	真・三叉阳炎	95	20000	2	七紫炎の神器×2、麻织物×1
哪吒	真・斩魔四象圈	60	20000	2	风火二轮×2、锦织物×1
酒吞童子	真・鬼面鬼棘	79	20000	2	朱涂りの杯×2、绵织物×1
リュウ・ハヤブサ	真・魔神龙头剑	60	20000	2	隼の纹×2、绢织物×1
あやね	真・夜光蝶小太刀	60	20000	2	闪华クナイ×2、翡翠×1
ジャンヌ・ダルク	真・白百合の枪	60	20000	2	百合の花×2、琥珀×1
ネメア	真・破魔の枪	70	20000	2	暗の神器×2、真珠×1
アキレウス	真・狮子刚刃	92	20000	2	狮子の石像×2、琉璃×1
安倍晴明	真・ 桔梗蝙蝠	60	20000	2	阴阳书道×2、朱雀の尾×1
レイチェル	真・苍晶槌	86	20000	2	魔神の形见×2、青龙の牙×1
神农	真・麦浪赭鞭	60	20000	2	药研×2、玄武の牙×1
红叶	真・神龙薙刀	86	20000	2	巫女の勾玉×2、白虎の骨×1
玉藻前	真・金兰卷	60	20000	2	绘卷物×2、菖蒲の花×1
应龙	真・双龙神牙剑	86	20000	2	四龙の长の证×2、梅の花×1
哪吒（人型）	真・斩魔火尖枪	60	20000	2	莲の花×2、李の花×1
九尾の狐	真・金凤花羽衣	86	20000	2	金のかんざし×2、麻织物×1
浑沌	真・天地缠统	99	20000	2	漆黑の风切羽×2、锦织物×1
かすみ	真・神樱散月刀	60	20000	2	樱の花びら×2、锦织物×1
ステルケンブルク	真・クラウ・ソラス	86	20000	2	传书鸠の饵×2、绢织物×1
ソフィ-ティア	真・フレイムタン	79	20000	2	娘のリボン×2、翡翠×1

战国1

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
真田幸村	真・炎枪素戋鸣	67	20000	2	六文钱×2、琥珀×1
前田庆次	真・天之琼鉾	90	20000	2	庆次道中日记×2、真珠×1
织田信长	真・蛇之麁正	67	20000	2	天下布武印×2、琉璃×1
明智光秀	真・灵剑布都御魂	67	20000	2	爱宕百韵×2、朱雀の尾×1
上杉谦信	真・天丛云	77	20000	2	马上杯×2、青龙の牙×1
お市	真・木花开耶・簪	60	20000	2	小豆袋×2、玄武の牙×1
阿国	真・日向天钿女	60	20000	2	劝进帐×2、白虎の骨×1
くのいち	真・绝不知火	60	20000	2	忍术奥义传×2、桃の花×1
杂贺孙市	真・狱焰火具土	67	20000	2	杂贺胴服×2、菖蒲の花×1
武田信玄	真・天孙降临	83	20000	2	风林火山旗×2、梅の花×1
伊达政宗	真・大霸狩	60	20000	2	白装束×2、李の花×1
浓姬	真・蛭蚜	60	20000	2	道三の小刀×2、麻织物×1
服部半藏	真・暗牙黄泉津	60	20000	2	伊贺流忍术书×2、锦织物×1
森兰丸	真・神剑カムド	67	20000	2	金箔押色々威×2、锦织物×1
丰臣秀吉	真・三贵宇津皇子	60	20000	2	千成瓢箪×2、绢织物×1

战国2

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
今川义元	真・意富加牟豆美	60	20000	2	今川假名目录×2、翡翠×1
本多忠胜	真・斗尖荒霸吐	96	20000	2	鹿角胁立兜×2、琥珀×1
稻姬	真・天之麻迦古弓	60	20000	2	抚子发带×2、真珠×1
德川家康	真・煌刃获加武	60	20000	2	初花肩冲×2、琉璃×1
石田三成	真・志那都神扇	60	20000	2	三献茶×2、朱雀の尾×1
浅井长政	真・倭王八千戟	70	20000	2	浅井一文字×2、青龙の牙×1
岛左近	真・猛壬那刀	72	20000	2	菊桐纹羽织×2、玄武の牙×1

战国2	武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
	岛津义弘	真・大槌伊武岐	83	20000	2	猫神绘马×2、白虎の骨×1
	立花誾千代	真・天雷磐长	60	20000	2	道雪具足×2、桃の花×1
	直江兼续	真・神直毗御剑	60	20000	2	直江状×2、菖蒲の花×1
	ねね	真・丰玉翔小太刀	60	20000	2	太阁记×2、梅の花×1
	风魔小太郎	真・暗御津破	67	20000	2	风魔血判状×2、李の花×1
	前田利家	真・苇原火远理命	67	20000	2	大典太光世×2、麻织物×1
	长宗我部元亲	真・天津瓮三味星	60	20000	2	牛丸×2、锦织物×1

战国3	武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
	ガラシャ	真・神直毗钏	60	20000	2	金平糖×2、绵织物×1
	柴田胜家	真・金刚武斧	77	20000	2	乙御前釜×2、绢织物×1
	加藤清正	真・虎刃火广金	69	20000	2	片肌脱胴具足×2、翡翠×1
	黑田官兵卫	真・黄泉户大神	60	20000	2	银白坛涂兜×2、琥珀×1
	立花宗茂	真・天御柱神咆哮	63	20000	2	香道の薫物×2、真珠×1
	甲斐姬	真・龙刃八岐大蛇	60	20000	2	缘切り笄×2、琉璃×1
	北条氏康	真・戒杖刀天常立	67	20000	2	北条虎印×2、朱雀の尾×1
	竹中半兵卫	真・十二方八将针	60	20000	2	镜饼×2、青龙の牙×1
	毛利元就	真・阳神八咫乌	60	20000	2	百万一心碑×2、玄武の牙×1
	绫御前	真・天轮圣巫杖	60	20000	2	上杉家文书×2、白虎の骨×1
	福岛正则	真・执金刚神杵	77	20000	2	日本号×2、桃の花×1
	石川五右卫门	真・魁伐折罗	80	20000	2	千鸟香炉×2、菖蒲の花×1
	宫本武藏	真・石裂岩刀剑	90	20000	2	五轮书×2、梅の花×1
	佐々木小次郎	真・田道间守刀	67	20000	2	钟卷流皆传书×2、李の花×1

宝珠炼金一览

※目前有3种宝珠尚不明确其素材，分别是吸生、分身、快愈

宝珠	贵石	希少石	素材
炎珠	1000	1	绿の石×1、小盾の破片×2
冰珠	1000	1	黄色の石×1、膝当の破片×2
雷珠	1000	1	白の石×1、朽ちた绳×2
风珠	1000	1	青の石×1、古い枪柄×2
斩珠	1000	1	朱雀の羽×1、木短甲の破片×2
神速珠	1000	1	青龙の鳞×1、青铜斧の破片×2
伸长珠	1000	1	玄武の鳞×1、麻纽の切端×2
连锁珠	1000	1	白虎の毛×1、回しの切端×2
地击珠	1000	1	桃の芽×1、冰剑の破片×2
天击珠	1000	1	菖蒲の芽×1、炎枪の破片×2
乱击珠	1000	1	梅の芽×1、邪剑の破片×2
骑击珠	1000	1	李の芽×1、火卷物一卷×2
极击珠	1000	1	麻丝×1、炸卷物一卷×2
破天珠	1000	1	锦丝×1、愈卷物一卷×2
波击珠	1000	1	锦丝×1、潜卷物一卷×2
勇猛珠	1000	1	绢丝×1、雾卷物一卷×2
吸活珠	1000	1	黄色の石×1、焦げた矢羽×2
速攻珠	1000	1	白の石×1、溃れた弹丸×2
蒐集珠	1000	1	青の石×1、污れた腕布×2
夺取珠	1000	1	朱雀の羽×1、火术札の纸片×2
报奖珠	1000	1	青龙の鳞×1、雷术札の纸片×2
武勋珠	1000	1	玄武の鳞×1、愈术札の纸片×2
练磨珠	1000	1	白虎の毛×1、咒术札の纸片×2
习熟珠	1000	1	桃の芽×1、冰术札の纸片×2
调和珠	1000	1	菖蒲の芽×1、风术札の纸片×2
天舞珠	3000	2	梅の芽×1、仙术札の纸片×2、腰布の切端×2
诱爆珠	3000	2	李の芽×1、结界札の纸片×2、虎の毛×2
旋风珠	3000	2	麻丝×1、邪术札の纸片×2
收敛珠	3000	2	锦丝×1、气功札の纸片×2

宝珠	贵石	希少石	素材
天活珠	3000	2	绢丝×1、狼の毛×2
炎雷珠	1500	1	翡翠の欠片×1、壁盾の破片×2
冰雷珠	1500	1	琥珀の欠片×1、大铠の破片×2
炎风珠	1500	1	真珠の欠片×1、错びた锁×2
冰风珠	1500	1	琉璃の欠片×1、错びた铁枪×2
雷风珠	1500	1	朱雀の爪×1、污れた铁短甲×2
炎斩珠	1500	1	青龙の爪×1、铁斧の破片×2
冰斩珠	1500	1	玄武の爪×1、绢纽の切端×2
雷斩珠	1500	1	白虎の爪×1、名誉の太刀×2
风斩珠	1500	1	桃の蕾×1、折れた冰剑×2
三极珠	1500	1	菖蒲の蕾×1、折れた炎枪×2
空击珠	1500	1	梅の蕾×1、折れた邪剑×2
惠石珠	1500	1	李の蕾×1、火卷物三卷×2
惠桃珠	1500	1	麻布×1、炸卷物三卷×2
惠酒珠	1500	1	锦布×1、愈卷物三卷×2
进击珠	3000	2	锦布×1、潜卷物三卷×2
坚甲珠	3000	2	绢布×1、雾卷物三卷×2
气炎珠	3000	2	琥珀の欠片×1、焦げた弓×2
重崩珠	3000	2	真珠の欠片×1、弹药×2、仙术守×2
重碎珠	3000	2	琉璃の欠片×1、绢の腕布×2、结界守×2
猛崩珠	3000	2	朱雀の爪×1、火术守×2、邪术守×2
猛碎珠	3000	2	青龙の爪×1、雷术守×2、气功守×2
调达珠	3000	2	玄武の爪×1、愈术守×2、老酒壶の破片×2
烈风珠	3000	2	白虎の爪×1、咒术守×2、狼の牙×2
天攻珠	3000	2	桃の蕾×1、冰术守×2、切れた金锁×2
天佑珠	3000	2	菖蒲の蕾×1、风术守×2、虎の牙×2

缘道具

在击倒无双武将（异界の强者依然算特殊的无双武将）后有一定几率出现绿色正八面体的缘道具，名字为“×××（武将名）の缘”，获得缘道具后在阵地上与仙女对话，选择“武将召唤”即可让该武将作为无尽模式的可使用角色。然后就可以像故事模式中那样，在“出击预定メンバ-设定”的选项里更换上场武将。需要注意的是瘴气等级越高，掉落缘道具的几率越低，如果玩家想刷武将，建议利用“返回阵地→再出击”的方法。

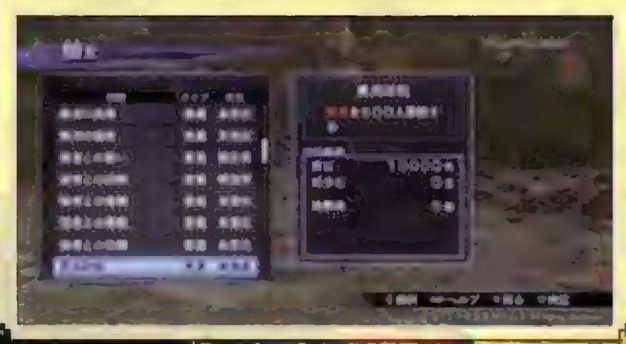
异界の强者的掉落武器

击破异界の强者类的无双武将有一定机会获得★1～★4的武器，虽然看起来像是武器店里出售的地摊货，但其往往附加了夸张的攻击力补正数值，将武器熟练度练满后，其补正数值可高达+99，超越了仙界和“真·×××”系列这两种★5武器。因此本作的最强装备也是该类武器的炼成品。瘴气等级越高，补正数值越大，因此追求极限攻击力的玩家最好顶着100级的瘴气反复刷取。

委托任务

在阵地与仙女对话选择“依赖”可领取无尽模式的委托任务，完成任务除获得金钱（贵石）和希少石外，还能可获得宝珠和装备道具这两种高质量的奖励道具。委托任务的类型不算复杂，包括击破一定数量的士兵、击破一定数量的武将、击破一定数量的高级兵种、击破某特定武将若干次等。

需要特别注意的是，委托任务中的击破数统计是从玩家开始领取任务以后才计数的，比如击破敌兵9999和30000这两个任务，如果玩家同时领取，那么在达成前者后只需再击破20001人即可达成后者，但如果玩家在达成击破敌兵9999后再去领击破30000的任务，那么就要从头开始再击破30000人。其他计数类的任务同理。



阵形

无尽模式特有的阵形系统可为我方

的5名队员带来能力上的正负补正，同时决定除玩家操作角色以外4名AI角色的行动方向。阵形大体分为攻击、防御和探索三大类，分别在阵形的名字前以刀、盾和3个圆点的图案标记。探索类阵形会让5名队员分开行动，以最快的速度打开关卡地图上的迷雾，而且玩家可以通过切换操作角色方便地处理地图上任何位置的突发状况，推荐以速通迷宫为目标的玩家使用。对于想刷武器、刷道具的玩家，也可以选择魔巢、天冥等加速瘴气等级上升的阵形，不过关卡难度也会急速攀升。

随着玩家利用缘道具召唤出的武将的增加，可供设定的阵形种类也会逐步增多。所有的阵形都会给每名队员派送一项阵形技，点击触摸屏的中央即可消耗阵形槽发动，处于每个阵形中央的角色通常拥有该阵形的主技能。部分阵形技可予以连携，比如在发动“龙卷”的地方再发动“迅雷”。连携阵形技关系到奖杯的解锁，虽然实用性不算太高，也建议发动一次。

阵形技效果一览

攻击类阵形

技名	效果
强壮光	一定时间攻击力上升，且无受创硬直
忍耐光	一定时间防御力上升，且无受创硬直
坚忍光	一定时间防御力上升，且无受创硬直，并吸引敌方的嘲讽
神速光	一定时间移动速度上升，且无受创硬直
突击光	一定时间缠绕上吹飞敌人的斗气
治愈光	体力全回复
活力光	无双槽全回复
全强壮	一定时间队伍全员的攻击力上升，且无受创硬直
全忍耐	一定时间队伍全员的防御力上升，且无受创硬直
全神速	一定时间队伍全员的移动速度上升，且无受创硬直
全治疗	队伍全员体力全回复
全活力	队伍全员无双槽全回复

技名	效果
全完治	队伍全员体力和无双槽全回复
全复活	令我方死亡角色立即复活
力泉	一定时间进入效果范围内的我方队员攻击力上升
守护泉	一定时间进入效果范围内的我方队员防御力上升
治愈泉	一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复体力
活力泉	一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复无双槽
麻痹	一定时间令进入效果范围内的敌人麻痹
睡眠	一定时间令进入效果范围内的敌人睡眠
拘束	一定时间令进入效果范围内的敌人的素早下降
衰弱	一定时间令进入效果范围内的敌人弱化
吸生壁	一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复体力
吸活壁	一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复无双槽

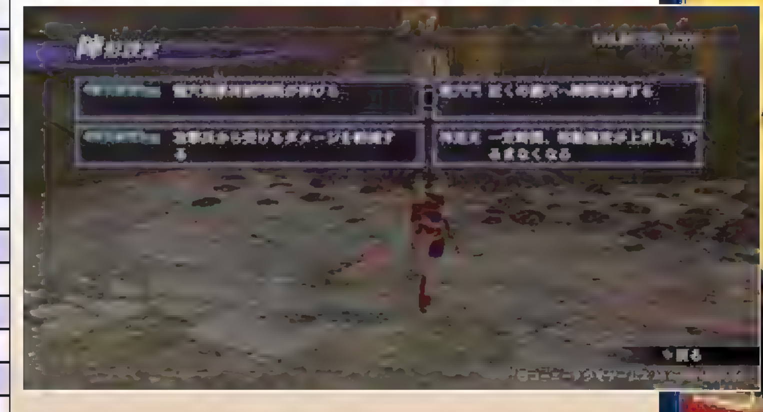
防御类阵形

技名	效果
龙卷	一定时间发生龙卷风
迅雷	向前方放出雷电
散雷	向周围放出扩散雷电
招雷	一定时间发生落雷
冰刃	向前方放出冰刃
冰波	向周围放出冰波
冰柱	一定时间发生冰柱
火球	向前方放出火球
炎旋	向前方放出扩散火焰漩涡
火柱	一定时间发生火柱
飞刃	向前方放出冲击波
斩刃	向前方放出冲击波，伤害值根据敌方体力发生变化
散刃	向周围放出扩散冲击波
光线	放出光线对敌人造成固定伤害

技名	效果
光柱	一定时间发生给予敌人固定伤害的光柱
暗柱	一定时间发生给予敌人伤害的暗柱，伤害值根据敌人体力发生变化
隐密光	一定时间降低自己对敌人的嘲讽
治愈泉	一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复体力
守护泉	一定时间进入效果范围内的我方队员防御力上升
活力泉	一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复无双槽
麻痹	一定时间令进入效果范围内的敌人麻痹
睡眠	一定时间令进入效果范围内的敌人睡眠
衰弱	一定时间令进入效果范围内的敌人弱化
吸活壁	一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复无双槽
瘴气封	一定时间内击破敌人也不会导致瘴气等级上升

探索类阵形

技名	效果
鹫眼	一定时间拓展操作角色的视野
龙眼	短时间内显示地图上的所有龙穴位置
鬼眼	短时间内显示脱出地点的龙穴位置
鹰眼	短时间内显示地图上的所有宝箱位置
全鹫眼	一定时间拓展队伍全员视野
龙穴门	瞬间移动到最近的龙穴
脱出门	瞬间移动到脱出地点
天空门	让队员瞬间移动到地图上的某处
招来门	让队员瞬间移动到操作角色的身边
神速光	一定时间移动速度上升，且无受创硬直
治愈光	体力全回复
隐密光	一定时间降低自己对敌人的嘲讽
全治疗	队伍全员体力全回复
瘴气零	一定时间令瘴气等级固定在1



攻略要点

瘴气等级提升以后，敌方攻击力增加得非常夸张，被多名敌将围攻时非常容易死，建议玩家初期尽量选择拥有天舞武器的远程武将（如王元姬、练师）确保存活。敌方的无双武将会频繁使用无双技、风格战技一类的无敌技，我方也只能以无敌技应对，而由于该模式的5人组队系统允许玩家编制4个拥有“无双轻减”技能的角色，将他们的技能熟练度练到S，角色的无双槽便不再消耗，这样三国系武将可以连放无双（推荐关羽、张角、夏侯惇），战国系武将更可以永远维持在无双状态了。

阵形方面推荐探索类，一来是阵形技“鬼眼”和“脱出门”能方便地找到迷宫出口，速攻关卡，二来是己方角色会自动分散探索，不会因为扎堆而导致团灭。在发动攻击消灭强敌前，可瞬间切换回攻击类阵形，提升攻击力秒杀敌方，然后再快速切换回探索阵形。此外还有个小技巧，就是当玩家操作的角色被咒术士减慢行动后，可以利用切换角色再切换回去的办法瞬间解除。

仙界武器收集

本作中每名角色都有一把仙界武器，相当于传统《无双》中的秘武，需要对应角色在故事模式下的某关以“难しい”或“修罗”难度游戏，达成特定条件方可获得。注意一定要拿目标武器的角色亲自达成条件，如果换成其他两名队员，即使达成也不会出现仙界武器。达成条件后系统会出现绿色的贵重品提示，到达地图的指定位置，打开宝箱后即可获得。仙界武器的获得条件不算太过复杂，不过目前尚没有精确的达成条件，小编仅先公布自己拿到仙界武器时达成的条件，待今后官方的精确资料面世，再予以订正。

※仙界武器简单收集法

该方法略微破坏平衡，且失去攻略乐趣，只推荐想快速收集仙界武器的玩家使用。首先玩家需要准备两台PSV进行双人联机（由于存档共享，所以将PSV的存档传到PS3上用两个手柄打也可以），让准备拿仙界武器的那台PSV作为2P，然后让1P挑选较容易打出仙界武器的一关，比如孙尚香的“1章 洞口救出战”中快速击破牛鬼，选择孙尚香快速达成条件，待贵重品出现后让2P的PSV操作角色去拿，这样过关后统计就会直接判定2P角色获得了其对应的仙界武器。

夏侯惇
武器名
麒麟仙牙
获得关卡
3章 雒城解放战
达成条件
5分钟内救出蒋济和董衡

典韦
武器名
破仙斧
获得关卡
6章 手取川防卫战
达成条件
10分钟内击破1000人，且在己方武将全部存活的前提下过关

张辽
武器名
仙凤双鉞
获得关卡
1章 上田城の战い
达成条件
打倒董卓后击破1000人并击破钟会

曹操
武器名
仙龙霸刀
获得关卡
6章 牛头山探索战・神镜编
达成条件
5分钟内击破初期的8名敌将，等待连合军出现

许褚
武器名
仙狛破碎
获得关卡
3章 潼关迎击战
达成条件
张郃向工作兵进军后将其击破

夏侯渊
武器名
朱雀仙弓
获得关卡
6章 兖州救援战
达成条件
击破500人并击破リュウ・ハヤブサ

徐晃
武器名
仙云大斧
获得关卡
1章 洞口の战い
达成条件
击破800人并击破卑弥呼

张郃
武器名
仙蜘爪
获得关卡
3章 潼关の战い
达成条件
击破500人并击破司马懿

曹仁
武器名
不语仙锁
获得关卡
2章 定军山攻略战
达成条件
击破500人并击破平清盛

曹丕
武器名
双仙冰剑
获得关卡
4章 合肥の战い
达成条件
击破500人并天御柱和金吒

甄姬
武器名
仙乐笛
获得关卡
6章 牛头山探索战・神镜编
达成条件
击破500人并击破缢鬼

蔡文姬
武器名
琉璃仙奏
获得关卡
2章 定军山の战い・改变后
达成条件
5分钟内击破500人，然后击破风魔小太郎

贾诩
武器名
仙碧刈
获得关卡
2章 九州の战い
达成条件
5分钟内击破300人，然后击破卑弥呼

庞德
武器名
仙云牙棒
获得关卡
1章 夷陵の战い・改变后
达成条件
10分钟内击破1000人并击破真田幸村

王异

武器名
刺仙三叉

获得关卡
6章 手取川防卫战・神镜编

达成条件
击破500人并击破孟获

郭嘉

武器名
太极仙棍

获得关卡
3章 夷陵救出战

达成条件
筑紫秀纲发出救援要请后，击破他所在据点的敌将

吴

周瑜

武器名
丽仙棍

获得关卡
3章 寿春攻略战

达成条件
击破后期出现的敌方援军4名将领中村、筒井、中村、野一色

陆逊

武器名
双仙燕剑

获得关卡
8章 妖姬讨伐战・神镜编

达成条件
击破吕布

孙尚香

武器名
仙碧炎圈

获得关卡
1章 洞口救出战

达成条件
迅速击破东面山崖上出现的援军牛鬼

甘宁

武器名
仙云刈

获得关卡
6章 神镜搜索战

达成条件
击破1000人

孙坚

武器名
仙雀刀

获得关卡
2章 辽东の战い

达成条件
击破1000人并击破前田庆次和伊达政宗

太史慈

武器名
双仙鞭

获得关卡
1章 牛头山撤退战

达成条件
与吕蒙合流后击破烛阴和百々目鬼

吕蒙

武器名
仙云碧颚

获得关卡
2章 三方ヶ原の战い

达成条件
击破500人并击破金鬼

黄盖

武器名
碧珠仙碎

获得关卡
1章 洮水救出战

达成条件
击破800人

周泰

武器名
仙斩剑

获得关卡
1章 长篠の战い・改变后

达成条件
击破1000人

凌统

武器名
螺仙波

获得关卡
6章 神镜脱出战

达成条件
击破500人并击破黄盖

孙策

武器名
碧仙旋棍

获得关卡
3章 本能寺の战い・改变后

达成条件
击破1000人并击破浓姬

孙权

武器名
仙龙翼刀

获得关卡
1章 南郡の战い

达成条件
击破500人并击破百々目鬼

蜀

小乔
武器名
仙孔雀扇
获得关卡
2章 兴势山の战い
达成条件
击破800人

大乔
武器名
仙天宫扇
获得关卡
6章 贱ヶ岳奇战
达成条件
击破1000人并击破孙策

丁奉
武器名
仙牙手甲
获得关卡
2章 南中の战い
达成条件
击破1000人

练师
武器名
碧龙仙弩
获得关卡
3章 南郡防卫战
达成条件
出现中央砦的防卫提示后，不出砦击破所有敌军

赵云
武器名
仙龙枪
获得关卡
3章 贱ヶ岳の战い
达成条件
击破500人并击破司马懿

关羽
武器名
仙龙偃月刀
获得关卡
3章 阳平关の战い
达成条件
击破500人并击破本多忠胜

张飞
武器名
双仙蛇矛
获得关卡
3章 阳平关迎击战
达成条件
击破500人并击破关羽

诸葛亮
武器名
碧翠仙扇
获得关卡
3章 成都の战い
达成条件
击破500人并击破董卓

刘备
武器名
双龙仙牙
获得关卡
3章 成都の战い
达成条件
击破500人

马超
武器名
仙骑枪
获得关卡
1章 夷陵の战い・改变后
达成条件
击破500人并击破武田信廉

黄忠
武器名
碧仙弓
获得关卡
1章 夷陵突破战
达成条件
击破守卫石兵八阵中央门的守将

魏延
武器名
双仙星
获得关卡
2章 南中扫讨战
达成条件
击破500人并击破南侧的所有敌将

关平
武器名
仙龙斩神刀
获得关卡
5章 本能寺急袭
达成条件
击破800人

庞统
武器名
混元仙杖
获得关卡
4章 小牧长久手の战い
达成条件
击破数1000并让火计成功

月英

武器名

仙天碧月

获得关卡

6章 剑阁内乱

达成条件

5分钟以内救援关羽和张飞

关索

武器名

碧玉仙波

获得关卡

2章 凉州の战い

达成条件

击破500人且奇袭成功

姜维

武器名

麒麟仙枪

获得关卡

7章 魔王幽闭战

达成条件

从北面入城后，放下南侧的吊桥，击破桥南侧的魔物

鲍三娘

武器名

翡翠仙盘

获得关卡

2章 凉州の战い

达成条件

击破500人且奇袭成功，击破牛鬼

刘禅

武器名

碧仙の剑

获得关卡

2章 许昌の战い・改变后

达成条件

打倒柴田胜家，找到星彩、ねね、お市，然后击破钟会

徐庶

武器名

泻箭仙剑

获得关卡

1章 夷陵突破战

达成条件

击破500人并击破武田信廉和武田信丰

星彩

武器名

仙盾神仙剑

获得关卡

2章 许昌の战い・改变后

达成条件

击破城门前广场的所有敌将，从正面进城后击破所有敌将

马岱

武器名

碧苍仙笔

获得关卡

1章 夷陵突破战

达成条件

击破500人并击破西北据点出现的妖魔军增援敌将

晋

司马懿

武器名

灿烂仙扇

获得关卡

3章 广宗の战い

达成条件

5分钟以内击破500人并击破波才

司马师

武器名

仙刺碧剑

获得关卡

3章 潼关迎击战

达成条件

击破800人并击破王元姬

司马昭

武器名

仙龙牙刀

获得关卡

1章 夷陵の战い

达成条件

击破500人并击破武田信廉和武田信丰

邓艾

武器名

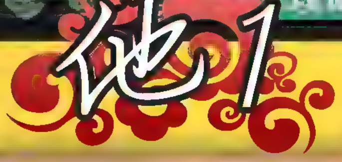
烈螺仙枪

获得关卡

1章 洞口の战い

达成条件

击破1000人



王元姬
- 武器名：仙雨潸潸
- 获得关卡：1章 寿春の战い
- 达成条件：击破1000人并击破酒吞童子、飞头蛮、风鬼

钟会
- 武器名：飞龙仙剑
- 获得关卡：6章 许昌谋略战
- 达成条件：击破800人

诸葛诞
- 武器名：彩羽仙扇
- 获得关卡：2章 许昌の战い
- 达成条件：击破800人并击破董卓

夏侯霸
- 武器名：裂空仙刀
- 获得关卡：2章 定军山攻略战
- 达成条件：击破孙权

郭淮
- 武器名：仙弹连炮
- 获得关卡：1章 三方ヶ原突破战
- 达成条件：击破800人并击破前田庆次

貂蝉
- 武器名：花仙
- 获得关卡：8章 九尾追击战
- 达成条件：击破500人并击破九尾の狐

吕布
- 武器名：方天仙戟
- 获得关卡：7章 魔王幽闭战
- 达成条件：击破1000人

董卓
- 武器名：琉璃仙弹
- 获得关卡：6章 许昌谋略战
- 达成条件：击破800人并击破颜良、石川伍右卫门

袁绍
- 武器名：碧玉仙剑
- 获得关卡：3章 名族雪辱战
- 达成条件：击破东砦中叛变的所有妖魔将领

张角
- 武器名：仙珠杖
- 获得关卡：8章 镜像获得战
- 达成条件：击破夏侯惇

孟获
- 武器名：仙鬼手甲
- 获得关卡：2章 南中扫讨战
- 达成条件：成功封锁北进入路

祝融
- 武器名：霈然仙雨
- 获得关卡：2章 关ヶ原の战い
- 达成条件：击破1000人

左慈
- 武器名：仙虎符
- 获得关卡：2章 姉川潜入战
- 达成条件：击破从平清盛到直江兼续之间的所有武将，包括此二人在内

远吕智
- 武器名：杀仙
- 获得关卡：8章 凉州乱入战
- 达成条件：5分钟内击破500人并击破魏延

妲己
- 武器名：坏仙
- 获得关卡：5章 争乱始动战
- 达成条件：击破姜维和刘禅

他2

太公望
武器名
打仙鞭
获得关卡
1章 上田城夺还战
达成条件
10分钟以内击破颜良和文丑

孙悟空
武器名
美猴仙
获得关卡
7章 仙界逃亡战
达成条件
10分钟以内击破1000人并击破神农

伏羲
武器名
大仙将剑
获得关卡
7章 仙界防卫战
达成条件
击破1000人

女娲
武器名
煌仙丽剑
获得关卡
3章 成都の战い
达成条件
10分钟内击破1000人

源义经
武器名
仙雷の小手
获得关卡
2章 长谷堂の战い
达成条件
击破1000人

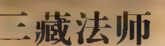
平清盛
武器名
仙珠・重衡
获得关卡
1章 三方ヶ原侵攻战
达成条件
5分钟内击破织田信忠和氏家卜全

卑弥呼
武器名
通仙炮
获得关卡
3章 大坂城の战い
达成条件
击破500人并击破哪吒

真・远吕智
武器名
灭仙
获得关卡
8章 凉州乱入战
达成条件
5分钟内击破500人并击破黑田官兵卫

百々目鬼
武器名
仙眼笼手
获得关卡
1章 寿春侵攻战
达成条件
击破1000人

牛鬼
武器名
仙具破棒
获得关卡
1章 寿春侵攻战
达成条件
击破蔡文姬



三藏法师
武器名
翠仙
获得关卡
8章 九尾追击战
达成条件
击破1000人

弁庆
武器名
五条仙小手
获得关卡
2章 手取川机巧战
达成条件
击破孙悟空

かぐや
武器名
神篱仙木
获得关卡
1章 长筱の战い
达成条件
击破孙悟空

素戋呜
武器名
掠仙枪
获得关卡
2章 妲己追击战
达成条件
击破1000人并击破蚣蝮

哪吒
武器名	获得关卡	达成条件
神仙四象圈	2章 剑阁突破战	击破司马昭和庞德

ネメア
武器名	获得关卡	达成条件
勇仙枪	2章 关ヶ原の战い	5分钟以内击破800人并救助妲己

红叶
武器名	获得关卡	达成条件
仙龙薙刀	3章 宛城の战い	10分钟内击破1000人

酒吞童子
武器名	获得关卡	达成条件
酒仙瓢	1章 寿春侵攻战	击破夏侯霸

アキレウス
武器名	获得关卡	达成条件
碧 仙刃	3章 长坂の战い	5分钟以内击破典韦

玉藻前
武器名	获得关卡	达成条件
仙云绘卷	7章 仙界逃亡战	击破伏羲、木吒、闻仲

リュウ・ハヤブサ
武器名	获得关卡	达成条件
讨邪仙龙剑	2章 姊川潜入战	击破800人并击破前田利家

安倍晴明
武器名	获得关卡	达成条件
仙星云扇	7章 仙界逃亡战	5分钟内击破素戋呜

应龙
武器名	获得关卡	达成条件
双龙牙仙剑	7章 仙界防卫战	击破手洗鬼

あやね
武器名	获得关卡	达成条件
仙舞小太刀	2章 兖州の战い	击破800人并击破孙悟空

レイチェル
武器名	获得关卡	达成条件
翡翠仙	3章 南郡防卫战	击破1000人并击破牛鬼

哪吒（人型）
武器名	获得关卡	达成条件
宝仙枪	7章 仙界动乱	击破500人并击破神农

ジャンヌ・ダルク
武器名	获得关卡	达成条件
仙晶枪	3章 南郡防卫战	击破1000人

神农
武器名	获得关卡	达成条件
本草仙鞭	2章 妲己追击战	5分钟内击破500人并击破毛利元就

战国 1

九尾の狐

武器名

仙女の羽衣

获得关卡

8章 妖狐复仇战

达成条件

5分钟内击破孙悟空、安倍晴明、三藏法师

浑沌

武器名

破仙肆锯

获得关卡

8章 妖狐复仇战

达成条件

击破太公望

かすみ

武器名

天神仙月刀

获得关卡

2章 兖州の战い

达成条件

5分钟内击破睚眦和蛟

ステルケンブルク

武器名

皇仙の剑

获得关卡

2章 徐州の战い

达成条件

寻找第二个村娘时击破右下角的蛟

ソフィーティア

武器名

极仙剑

获得关卡

2章 辽东の战い

达成条件

5分钟内击破野槌和蛟

真田幸村

武器名

天仙贯枪

获得关卡

3章 阳平关の战い

达成条件

击破500人并击破赵云

前田庆次

武器名

仙之双鉾

获得关卡

3章 街亭の战い

达成条件

击破500人并击破稻叶彻和丹羽长秀

织田信长

武器名

仙魔刀

获得关卡

5章 南郡攻防战

达成条件

5分钟内击破500人并击破郭嘉

明智光秀

武器名

神龙仙刀

获得关卡

7章 天帝救援战

达成条件

击破1000人

上杉谦信

武器名

仙云七支刀

获得关卡

3章 长坂の战い·改变后

达成条件

击破500人并击破明智光秀

お市

武器名

仙环华轮

获得关卡

3章 潼关の战い·改变后

达成条件

击破500人并击破哪吒

阿国

武器名

流天仙云

获得关卡

8章 妖狐复仇战

达成条件

击破500人并击破神农和太公望

くのいち

武器名

绝无圆仙刃

获得关卡

1章 长筱の战い

达成条件

击破1000人并击破孙悟空、郭淮、支仓常长

杂贺孙市

武器名

仙境火具上

获得关卡

2章 定军山攻略战

达成条件

击破1000人

战国2

武田信玄
武器名	获得关卡	达成条件
仙虎配	3章 广宗突破战	5分钟以内救出所有的民

伊达政宗
武器名	获得关卡	达成条件
仙龙炮刀	3章 山崎の战い	10分钟内击破1000人并击破哪吒

浓姬
武器名	获得关卡	达成条件
仙暗爪	4章 长筱击退战	击破1000人并击破平清盛

服部半藏
武器名	获得关卡	达成条件
影牙仙抓	4章 小牧长久手の战い	救出庞统

森兰丸
武器名	获得关卡	达成条件
碧丽仙刀	1章 三方ヶ原突破战	击破1000人并击破伊达政宗

丰臣秀吉
武器名	获得关卡	达成条件
仙鸟棍	1章 三方ヶ原突破战	击破1000人

今川义元
武器名	获得关卡	达成条件
蹴仙将鞠	2章 徐州の战い	击破1000人

本多忠胜
武器名	获得关卡	达成条件
神仙断枪	3章 樊城の战い	击破800人并击破曹丕和甄姬

稻姬
武器名	获得关卡	达成条件
花刃仙弓	5章 本能寺急袭	10分钟内击破1000人并击破森兰丸

长宗我部元亲
武器名	获得关卡	达成条件
仙乐三味仙	2章 徐州の战い	击破500人并击破蚩蝮

德川家康
武器名	获得关卡	达成条件
大仙震枪	6章 剑阁内乱	击破1000人且成功援护传令兵

石田三成
武器名	获得关卡	达成条件
仙游扇	3章 潼关迎击战	5分钟内击破500人并击破地图中央的所有武将

战国3

浅井长政
武器名：仙来贯枪
获得关卡：1章 牛头山撤退战
达成条件：击破1000人

岛左近
武器名：斩龙仙刀
获得关卡：2章 长谷堂の战い·改变后
达成条件：击破1000人并击破铁鼠、柳隐、木村清久、加藤清正

岛津义弘
武器名：仙狮豪碎
获得关卡：2章 江东の战い
达成条件：击破1000人并击破平清盛

立花誾千代
武器名：雷仙流刀
获得关卡：1章 小田原城の战い
达成条件：10分钟内击破800人并击破疟鬼、穷鬼、妲己

直江兼续
武器名：斩魔翠仙剑
获得关卡：3章 雒城の战い
达成条件：击破800人并击破花永

ねね
武器名：丰乐仙小太刀
获得关卡：2章 兴势山阳动战
达成条件：击破1000人并击破李蒙

风魔小太郎
武器名：妖仙铁甲
获得关卡：6章 许昌谋略战
达成条件：5分钟内击破500人

前田利家
武器名：仙侠一文字
获得关卡：2章 定军山の战い
达成条件：击破500人并击破风魔小太郎

ガラシャ
武器名：召仙环
获得关卡：6章 妲己搜索战
达成条件：击破500人并击破牛鬼

柴田胜家
武器名：战仙震双斧
获得关卡：3章 街亭の战い
达成条件：击破800人并击破前田利家

加藤清正
武器名：仙虎枪刃
获得关卡：3章 潼关の战い
达成条件：击破500人并击破素戈鸣

黑田官兵卫

武器名

仙龙碧球

获得关卡

8章 镜像获得战

达成条件

击破500人并击破贾诩

毛利元就

武器名

凤仙爪

获得关卡

2章 九州迎击战

达成条件

击破岛津义弘

立花宗茂

武器名

仙鹿剑

获得关卡

6章 神镜脱出战

达成条件

击破立花誾千代

绫御前

武器名

翠仙云杖

获得关卡

3章 雒城の战い

达成条件

击破1000人

甲斐姬

武器名

仙龙云刃

获得关卡

1章 小田原城の战い·改变后

达成条件

击破800人并击破妲己

福岛正则

武器名

棘仙刚棍

获得关卡

2章 长谷堂の战い

达成条件

5分钟内击破浅井长政和风鬼

宫本武藏

武器名

仙天双刃

获得关卡

3章 剑豪の挑战

达成条件

击破500人并击破哪吒

北条氏康

武器名

白龙仙杖

获得关卡

3章 长坂援护战

达成条件

击破1000人并击破稻叶一彻

石川五右卫门

武器名

仙落破碎

获得关卡

3章 街亭防卫战

达成条件

击破1000人并击破夜刀神

佐佐木小次郎

武器名

仙怀刀

获得关卡

6章 兖州救援战

达成条件

击破宫本武藏

竹中半兵卫

武器名

十二方八仙针

获得关卡

1章 洞口の战い

达成条件

击破500人并击破立花誾千代

游戏非常厚道，前作存档继承得如此彻底也是整个游戏界较为少见的。相比家用机版，PSV版的建模精度和水面效果的确稍差，不过这次优化做得很不错，全程游戏非常流畅。至于部分玩家反映的拖慢问题，本人在游戏过程中尚且没有遇到，怀疑这些玩家是不是在无尽模式下中了咒术士的延缓咒？不过由于误操作问题，不能像家用机版那样随心所欲地施放合体技是硬伤，为什么不能像无尽模式那样点一下触摸屏中央就发动呢？反正操作也不会冲突。

文 乌冬 美编 咕噜

上辑攻略由于篇幅和制作时间的关系，只写了村关键任务的要点和怪物攻略，所以这次研究主要把集会的关键任务要点和怪物攻略补完，另外还有武器派生表，希望对还在奋战的猎人们有所帮助。

3DS	ACT 丨动作・狩猎		
	怪物猎人 4		
	モンスタ－ハンタ－4		
	Capcom	日版	2013 年 9 月 14 日
	1 ～ 4 人	5990 日元	对应 3DS 扩展滑杆 / 邂逅通信
	相关攻略：Vol.210		

集会关键任务要点

HR1

美味との遭遇?

任务类型	狩猎
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎一只彻甲虫
副任务条件	破坏彻甲虫的角
参加条件	无
契约金额	300z
主任务报酬金额	2100z
副任务报酬金额	300z
时间限制	50 分钟

任务解说： 彻甲虫的初始登场区域为 4 区，活动区域为 4、7、8、9 区，疲劳的时候会到 8 区进食，濒死时则会到 7 区睡觉。睡觉时的彻甲虫会依附在墙上，打点不够高的武器需要爬上墙后按 X 键用小刀才能攻击得到它。

ケチャワチャの横行を阻止せよ

任务类型	狩猎
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎一只奇猿狐
副任务条件	破坏奇猿狐的耳朵
参加条件	无
契约金额	400z
主任务报酬金额	3600z
副任务报酬金额	600z
时间限制	50 分钟

任务解说： 奇猿狐的初始登场区域为 4 区，活动区域为 2、4、8、9 区，疲劳的时候会到 2 区进食，濒死时去 9 区睡觉。

鬼蛙テツカブラの狩猎

任务类型	狩猎
地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎一只鬼蛙
副任务条件	破坏鬼蛙的颚
参加条件	无
契约金额	400z
主任务报酬金额	3600z
副任务报酬金额	600z
时间限制	50 分钟

任务解说：鬼蛙的初始登场区域为 8 区，活动区域为 1、2、3、8、9 区，疲劳时的进食区域为 1 或 8 区，濒死时去 9 区睡觉。

ゲリョス捕获日记

任务类型	捕获
地点	地底洞窟
主任务条件	捕获一只毒怪鸟
副任务条件	讨伐五只盾虫
参加条件	无
契约金额	500z
主任务报酬金额	4800z
副任务报酬金额	600z
时间限制	50 分钟

任务解说：毒怪鸟的初始登场区域为 3 区，会在 1、3、5、6、7、8 区活动，疲劳时在 8 区进食，濒死去 7 区睡觉。注意毒怪鸟是不中麻痹陷阱的，捕获需使用落穴。副任务的盾虫在 2 和 8 区都有。

地底の捕食者・ネルスキュラ【紧急】

任务类型	狩猎
地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎一只影蜘蛛
副任务条件	破坏影蜘蛛的毒刺
参加条件	无
契约金额	450z
主任务报酬金额	4500z
副任务报酬金额	900z
时间限制	50 分钟

任务解说：影蜘蛛最初在 6 区，会在 4、5、6 区活动，疲劳时在 4 区进食，濒死去 5 区睡觉。由于影蜘蛛的毒刺在背上，多利用乘骑攻击可轻松完成副任务。

女王、降临す

任务类型	狩猎
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎一只雌火龙
副任务条件	破坏雌火龙的头部
参加条件	无
契约金额	600z
主任务报酬金额	5400z
副任务报酬金额	900z
时间限制	50 分钟

任务解说：雌火龙最初在 3 区，会在 3、4、5、6、7、8 区活动，疲劳时在 8 区进食，濒死去 5 区睡觉。

ブヨブヨの感触を君に

任务类型	捕获
地点	冰海
主任务条件	捕获一只电龙
副任务条件	破坏电龙的身体
参加条件	无
契约金额	800z
主任务报酬金额	7200z
副任务报酬金额	900z
时间限制	50 分钟

任务解说：电龙的初始登场区域为 6 区，活动区域为 3、4、5、6、9 区，疲劳的时候会到 5 区进食，濒死时去 6 区睡觉。

水下に潜むザボアザギル

任务类型	狩猎
地点	冰海
主任务条件	狩猎一只怪鲛
副任务条件	破坏怪鲛的头部
参加条件	无
契约金额	500z
主任务报酬金额	4800z
副任务报酬金额	900z
时间限制	50 分钟

任务解说：怪鲛最初在 2 区，会在 1、2、3、6、7 区活动，疲劳时在 2 区进食，濒死去 7 区睡觉。怪鲛在 2 区的时候，在它未发现猎人的情况下可以用钓りカエル在钓鱼点将它钓起来。

狩れ、ガララアジャラを！

任务类型	狩猎
地点	原生林
主任务条件	狩猎一只绞蛇龙
副任务条件	破坏绞蛇龙的背部
参加条件	无
契约金额	600z
主任务报酬金额	5400z
副任务报酬金额	900z
时间限制	50 分钟

任务解说：绞蛇龙的初始登场区域为 5 区，活动区域为 1、3、4、5、8 区，疲劳时在 5 区进食，濒死时去 8 区睡觉。绞蛇龙的背部位置较高，要完成副任务的话建议多用乘骑攻击。

黑き衣を缠う龙【紧急】

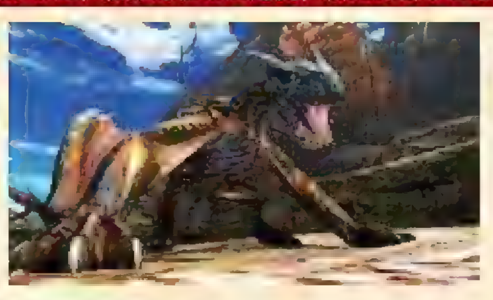
任务类型	狩猎
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎一只黑蚀龙
副任务条件	破坏黑蚀龙的翅膀
参加条件	无
契约金额	900z
主任务报酬金额	8100z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说：黑蚀龙最初出现在 3 区，活动区域为 3、4、5、7、8、9 区，濒死时会到 9 区睡觉。

爱と恐怖のティガレックス

任务类型	狩猎
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎一只轰龙
副任务条件	破坏轰龙的爪
参加条件	无
契约金额	900z
主任务报酬金额	8100z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说： 轰龙的初始登场区域为 8 区，活动区域有 2、3、4、7、8、9 区，疲劳时在 3 区进食，濒死时去 9 区睡觉。



地底火山の生ける铠

任务类型	狩猎
地点	地底火山
主任务条件	狩猎一只铠龙
副任务条件	破坏铠龙的背部
参加条件	无
契约金额	900z
主任务报酬金额	8100z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说： 铠龙最初出现在 8 区，活动区域为 2、6、7、8、9 区，濒死时会到 9 区睡觉。铠龙的背部很高，破背需要借助乘骑攻击。

空の王者を捕えたてまつれ!

任务类型	捕获
地点	天空山
主任务条件	狩猎一只雄火龙
副任务条件	破坏雄火龙的翅膀
参加条件	无
契约金额	1100z
主任务报酬金额	10800z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说： 雄火龙的初始登场区域为 8 区，活动区域有 1、2、3、5、8 区，疲劳时在 1 区进食，濒死时回到 8 区睡觉。

绳张りに侵入するべからず

任务类型	狩猎
地点	天空山
主任务条件	狩猎一只雷狼龙
副任务条件	破坏雷狼龙的头部
参加条件	无
契约金额	900z
主任务报酬金额	8100z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说： 雷狼龙最初出现在 6 区，会在 1、5、6 区活动，濒死时到 7 区睡觉。雷狼龙的头部较高，不过蓄电时会微微低下头，可趁这时破坏头部完成副任务。

重量级の女帝

任务类型	狩猎
地点	天空山
主任务条件	狩猎一只重甲虫
副任务条件	破坏重甲虫的尾部
参加条件	无
契约金额	900z
主任务报酬金额	8100z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说： 重甲虫最初出现在 6 区，会在 1、2、5、6 区活动，濒死时到 7 区睡觉。

高难度：砂を渡るは锖びた岩船【紧急】

任务类型	特殊
地点	大沙漠
主任务条件	讨伐或击退一只豪山龙
副任务条件	破坏豪山龙的角
参加条件	无
契约金额	1200z
主任务报酬金额	11100z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	35 分钟

任务解说： 任务一开始在击龙船上进行，击龙船有耐久的设定，如果被豪山龙攻击导致破坏也会任务失败，需要使用船上的拘束弹和大铜锣阻止其攻击。另外还可搬大炮的炮弹对其进行攻击。当豪山龙受到一定伤害后就会进入第二部分的决战区，除了继续使用船上的设施讨伐外，也可以近身攻击，成功讨伐豪山龙后可以剥取 8 次，头和身各 4 次。

HR4

人骚がせないたずら者たち

任务类型	狩猎
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎两只奇猿狐
副任务条件	交纳一个牙兽の大粒ナミダ
参加条件	HR4 以上
契约金额	800z
主任务报酬金额	7200z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说： 两只奇猿狐的初始区域分别为 4 区和 8 区，行动区域和单只时的一样，所以不免会有两只在一起的时候，这时可以对其中一只扔こやし玉来令其强制换区。牙兽の大粒ナミダ为拾取掉落物时一定几率获得，将悬挂状态或飞空中的奇猿狐打出硬直落到地面时都有可能出现掉落物（悬挂状态时也可使用音爆弹），然后把牙兽の大粒ナミダ放到营地的红色箱子里就可完成副任务。

紫色の毒怪鸟

任务类型	狩猎
地点	原生林
主任务条件	狩猎一只紫毒怪鸟
副任务条件	破坏紫毒怪鸟的头冠
参加条件	HR4 以上
契约金额	600z
主任务报酬金额	5700z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说: 紫毒怪鸟最初出现在 2 区，会在 2、5、6、7、8 区活动，濒死时到 9 区睡觉。

牙兽の品格

任务类型	狩猎
地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎一只绿桃毛兽王
副任务条件	破坏绿桃毛兽王的头冠
参加条件	HR4 以上
契约金额	700z
主任务报酬金额	6900z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说: 绿桃毛兽王的初始登场区域为 8 区，会在 1、2、4、6、8 区活动，疲劳时在 2、4、8 区都会进食，濒死时到 2 区睡觉。

朝雨狩猎の腕まくり

任务类型	狩猎
地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎一只黄速龙王和一只鬼蛙
副任务条件	破坏黄速龙王的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	700z
主任务报酬金额	6300z
副任务报酬金额	900z
时间限制	50 分钟

任务解说: 黄速龙王和鬼蛙的初始区域分别在 2 区和 8 区，黄速龙王在 1、2、3、4、9 区活动，4 区进食，9 区睡觉；鬼蛙在 1、2、3、8、9 区活动，疲劳时的进食区域为 1 或 8 区，濒死时同样去 9 区睡觉。

HR5

リオレイア亚种、现る【紧急】

任务类型	狩猎
地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎一只樱火龙
副任务条件	破坏樱火龙的翅膀
参加条件	HR4 以上
契约金额	900z
主任务报酬金额	8400z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50 分钟

任务解说: 樱火龙最初出现在 9 区，活动区域为 2、4、8、9 区，濒死时去 7 区睡觉。

大地に响く狩猎曲

任务类型	狩猎
地点	原生林
主任务条件	狩猎一只绞蛇龙和一只雌火龙
副任务条件	交纳一个龙の大粒ナミダ
参加条件	HR4 以上
契约金额	1100z
主任务报酬金额	10500z
副任务报酬金额	2700z
时间限制	50 分钟

任务解说: 雌火龙和绞蛇龙的初始位置分别在 3 区和 4 区，雌火龙的获取区域为 2、3、4、5、6、8 区，进食在 5 区，睡觉在 8 区；绞蛇龙在 1、3、4、5、8 区活动，进食和睡眠也同样分别在 5 区和 8 区。龙の大粒ナミダ为拾取掉落物获得，比较简单的是雌火龙的掉落物，只要在它飞行时将其打下来或用闪光玉闪下来都会出现。

地底洞窟に降り立つ赤い影

任务类型	狩猎
地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎一只红电龙
副任务条件	破坏红电龙的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	900z
主任务报酬金额	8400z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50 分钟

任务解说: 红电龙最初登场区域为 8 区，会在 1、2、3、6、7、8、9 区活动，疲劳时在 7 区进食，濒死时在 3 区倒吊着睡觉，近身武器需要攀爬到高处后跳到它附近的柱子上借助跳跃攻击才打得到。

跳梁し意思を用いず恶成さば

任务类型	狩猎
地点	原生林
主任务条件	狩猎一只黑蚀龙
副任务条件	破坏黑蚀龙的翼脚
参加条件	HR4 以上
契约金额	1200z
主任务报酬金额	11400z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50 分钟

任务解说: 黑蚀龙最初出现在 5 区，活动区域为 1、2、3、4、5 区，濒死时会到 8 区睡觉。黑蚀龙的翼脚平时收在两肩上，比较难打到，不过狂龙化时就会变成脚放下地面，可以趁这时集中攻击破坏。

高难度：狂龙战线・轰きあり！

任务类型	狩猎
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎一只轰龙
副任务条件	破坏轰龙的爪
参加条件	HR4 以上
契约金额	1200z
主任务报酬金额	11400z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50 分钟

任务解说: 这个任务的轰龙的登场区域和活动区域都和下位时一样，不过要注意高难度任务的怪物都会狂龙化，狂龙化后的怪物动作更加快，并且部分攻击还带有狂龙病毒。

HR6

黑き铠・グラビモス亚种！【紧急】

任务类型	狩猎
地点	原生林
主任务条件	狩猎一只黑铠龙
副任务条件	破坏黑铠龙的背部
参加条件	HR4 以上
契约金额	1300z
主任务报酬金额	12000z
副任务报酬金额	1800z
时间限制	50 分钟

任务解说： 黑铠龙最初出现在 5 区，活动区域为 1、2、4、5 区，濒死时在 9 区睡觉。

蓝より苍き、空の王者

任务类型	狩猎
地点	天空山
主任务条件	狩猎一只苍火龙
副任务条件	破坏苍火龙的翅膀
参加条件	HR4 以上
契约金额	1300z
主任务报酬金额	12000z
副任务报酬金额	1800z
时间限制	50 分钟

任务解说： 苍火龙的初始登场区域为 8 区，活动区域有 1、2、3、5、8 区，疲劳时在 1 区进食，濒死时回到 8 区睡觉。

狱狼龙

任务类型	狩猎
地点	冰海
主任务条件	狩猎一只狱狼龙
副任务条件	破坏狱狼龙的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	1300z
主任务报酬金额	12000z
副任务报酬金额	1800z
时间限制	50 分钟

任务解说： 狱狼龙最初出现在 3 区，活动区域有 3、6、7、9 区，疲劳时在 3 区进食，濒死时去 4 区的高台上睡觉。

黑虎咆哮

任务类型	狩猎
地点	地底火山
主任务条件	狩猎一只黑轰龙
副任务条件	破坏黑轰龙的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	1200z
主任务报酬金额	11400z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50 分钟

任务解说： 黑轰龙的初始登场区域为 4 区，会在 1、4、7、8 区活动，濒死时到 9 区睡觉。

爆破、时々ブラキディオス

任务类型	狩猎
地点	地底火山
主任务条件	狩猎一只碎龙
副任务条件	破坏碎龙的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	1300z
主任务报酬金额	12600z
副任务报酬金额	1800z
时间限制	50 分钟

任务解说： 碎龙最初在 2 区登场，活动区域为 2、6、8，濒死时到 9 区睡觉。

HR7

高难度：延り集いて回归せん【紧急】

任务类型	讨伐
地点	禁足地
主任务条件	讨伐一只天回龙
副任务条件	破坏天回龙的角
参加条件	HR4 以上
契约金额	1600z
主任务报酬金额	15600z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50 分钟

任务解说： 和下位的讨伐天回龙任务一样，这个任务的地图也是有进无出的禁足地，如要回到营地，就只能使用モドリ玉或力尽。战斗场地虽然是平地，不过有两个突起的地方，可以利用这里进行乘骑攻击，乘骑成功让天回龙倒地后就集中攻击头部达成副任务条件。

高难度：狱炎に座す、霸たる者

任务类型	讨伐
地点	熔岩岛
主任务条件	狩猎一只霸龙
副任务条件	破坏霸龙的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	1900z
主任务报酬金额	18000z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50 分钟

任务解说： 这个任务的地图是霸龙专用的熔岩岛，需要带冷饮，地图中间有一个凹陷处，可以将霸龙引到这里发起乘骑攻击，让它倒地后攻击头部达成副任务条件。

高难度：牙を持つ太阳

任务类型	特殊
地点	地底火山
主任务条件	讨伐或击退一只炎王龙
副任务条件	破坏炎王龙的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	1900z
主任务报酬金额	18000z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	35 分钟

任务解说： 炎王龙最初登场的区域在 2 区，活动区域为 2、8、9，濒死时会到 9 区睡觉。

高难度：悪天候を司る龙

任务类型	特殊
地点	冰海
主任务条件	讨伐或击退一只钢龙
副任务条件	破坏钢龙的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	1900z
主任务报酬金额	18000z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	35 分钟

任务解说：钢龙一开始在 3 区出现，会在 1、2、3、9 活动，濒死时会到 4 区的高台上睡觉。

高难度：砂海を割る古战艇

任务类型	特殊
地点	大沙漠
主任务条件	讨伐或击退一直豪山龙
副任务条件	破坏豪山龙的角
参加条件	HR4 以上
契约金额	1600z
主任务报酬金额	15600z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	35 分钟

任务解说：打法基本和下位的豪山龙一样，不过上位的攻击频率更高，需要活用设施来阻止其破坏击龙船。使用バリスタ弹时要多攻击豪山龙的头部，以完成破角的副任务。

高难度：千の剑【紧急】

任务类型	讨伐
地点	千剑山
主任务条件	讨伐一只蛇王龙
副任务条件	破坏蛇王龙的头部
参加条件	HR7 以上
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21000z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50 分钟

任务解说：蛇王龙的地图只有一个战斗区域，营地在战斗场地下方，当猎人掉出场地外时就会来到营地，营地的补给品箱里除了有回复道具外，里面的大爆弹和对巨龙爆弹都对讨伐有一定的帮助，可以多多利用。蛇王龙的头部较高，要完成副任务的话可以先将其打出硬直倒地后再打头，另外当它使用完噬咬和扫射也有短暂的攻击机会。完成这个紧急任务后玩家的 HR 上限解锁。

怪物打法

绿桃毛兽王

弱点属性：冰
可破坏部位：前爪、头冠、尾巴

狩猎要点

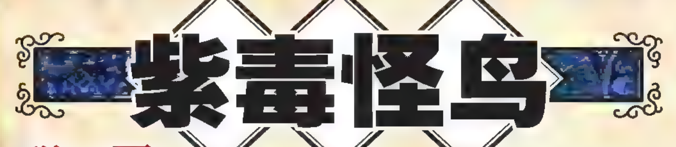
绿桃毛兽王比桃毛兽王更喜欢放屁，发怒后在鼓起肚子和连续爪击收尾时都会带上一个屁，这时攻击它的下半身时要小心，以防万一最好带上消臭玉。另外绿桃毛兽王的扔粪也变成了三叉型，横向移动也比较难躲，能防御的武器建议选择防御，不能的话就飞扑。和桃毛兽王一样，绿桃毛兽王针对侧面的招式也很少，战斗中保持在它侧面是比较安全的，而且它体型很短，在侧面基本各个部位都打得到，对于部位破坏也比较轻松。

青怪鸟

弱点属性：水、雷
可破坏部位：头

狩猎要点

青怪鸟比大怪鸟多了一招重啄击，和啄击一样是针对正面的招式，不过不带位移和只有一下判定，所以无论是防御还是回避都比连续啄击要容易，并不算太强力的招式。对付青怪鸟建议保持在其左边，这样它的大部分招式都有充足的时间应对，而且最关键的还是能攻击到它翅膀的弱点。



弱点属性：火
可破坏部位：头

狩猎要点

相比原种，紫毒怪鸟在发怒的连续啄击后会马上接闪光，追击时要注意这招，同样如果能破坏头部，那这招也就可以无视了。其他方面和毒怪鸟区别不大，按毒怪鸟的打法来对付即可，还有依然是要注意麻痹陷阱对其是无效的，捕获需使用落穴。

弱点属性：水
可破坏部位：头、身体

狩猎要点

红电龙相比原种的变化主要在于三叉型电球的角度更大，横向回避时需要移动更多的距离才躲得开，当然如果离得远的话，可以站在电球之间的间隙来躲。另外红电龙还多了一招爆发型电球，虽然喷出的电球只有一个，不过落地后不久电球就会爆发，被打中的话会被麻痹，从而被接下来的招式打到，所以看到这招时要远离爆发的范围，只要不被麻痹就没有危险。

弱点属性：冰、水
可破坏部位：胸、背、尾

狩猎要点

本作新增的岩龙亚种，追加了和铠龙一样的喷激光和睡眠瓦斯，还会抖动身体将身上的石头甩下来，不过由于速度慢和招式间隙大，依然是很好捏的软柿子。对付桃岩龙的关键依然是要破胸，长枪和铳枪等点式攻击武器能准确地攻击到胸部，集中攻击的话很快就能让它露出弱点，但在它身体下时要注意瓦斯，可以的最好配上防御强化技能。

弱点属性：水
可破坏部位：头、翼、背、胸、脚、尾

狩猎要点

黑铠龙多了一招上下扫射的激光，站在它身体下方时也会被打到，需要往它的侧面回避。因为黑铠龙更喜欢原地喷激光，所以部位破坏也更加容易，胸如果因为瓦斯难以接近的话，可以多试试乘骑攻击，另外铠龙倒地后乘骑是乘胸部的，对破胸有不错的效果。

弱点属性：水、冰
可破坏部位：头、背、翅膀、尾巴

主要招式

撕咬：和雌火龙一样的撕咬，判定在其左前方，往右侧移动即可。

冲撞：没有先兆的冲撞，一般在正对猎人时会使用，冲撞后它会摔倒在地，此时可进行追击。

啄击：和大怪鸟类似的连续啄击，攻击为多次判定，防御的话很容易被破防，最好选择回避。

重啄击：一左一右的两下啄击，

倒挂：和雌火龙类似的倒挂，往两边回避后，在其落地时可以进行追击。

后跳：和大怪鸟的一样，不过带有吼叫，被吼住陷入行动不能状态，并且有时后跳后会紧接倒挂，行动不能解除后要马上防御或翻滚回避。
甩尾：和大怪鸟一样的逆时针甩尾，不过带有毒属性。
火球：和雌火龙一样的火球喷射，分为单发和三连发两种，都是攻击的好机会。

狩猎要点

可以看作是大怪鸟和雌火龙的综合体，不过攻击频率更高，需谨慎应战。黑狼鸟喷火球、冲撞和啄击后都可上前攻击，但注意不要贪刀，因为近身时它很大几率会使用甩尾，虽然这招攻击力不高，不过带有毒属性，不注意的话中毒的频率会相当高，光是解毒都要花去不少时间。和大怪鸟不同的是，音爆弹对其已经没有效果了，还有落穴只在其没有怒的时候有效，怒后也是无效的，但怒后踩中可以让其落下掉落物。

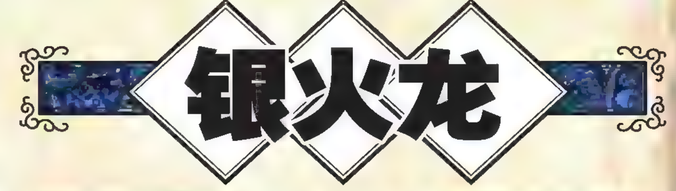
弱点属性：龙
可破坏部位：头、背、翼、尾

弱点属性：雷
可破坏部位：头、背、翼、尾

狩猎要点

樱火龙和金火龙的共同变化是噬咬带火以及倒挂强化了攻击范围，其中撕咬的攻击力和判定都有所上升，不过依旧可以往其右侧回避，倒挂为从其右下到左上的大范围攻击，左右攻击判定变大，前方判定有所减小，可以远离来躲。金火龙除了有以上两招外，火球的性能也得到了强化，追加了每发都是会爆炸的三连发版本，而且还会边喷火边后退，比较难追击，并且有时第三下火球会变为倒挂，没有留个心眼的话很容易会被打中，最好专心回避。金火龙的肉质也发生了变化，头部变得非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，所以除了需要累积晕眩值的大锤和狩猎笛外，其他武器最好打不弹刀的腿部和翅膀。

弱点属性：龙
可破坏部位：头、背、翼、尾



弱点属性：水
可破坏部位：头、背、翼、尾

狩猎要点

苍火龙和银火龙都追加了很多空中盘旋的动作，并且空中招式连携也不少，但躲这些招式其实还好，棘手的地方是它在天上时近身武器变得难以攻击，所以狩猎的关键就是如何把它从天上弄下来。最简单的方法就是用闪光玉将它闪下来，它掉下地时有一段小硬直，可趁这时攻击，还有本作新增的乘骑攻击也可以利用一下，但要注意使用时机，因为没骑上去的话落地时就很有可能被它的攻击打到。同样银火龙的肉质也发生了变化，头部的肉质变硬，弱点变成了翅膀。

弱点属性：雷、水
可破坏部位：头、背、前爪、尾

狩猎要点

将雷狼龙的雷属性攻击全部换成了龙属性的亚种，中了龙属性攻击会导致武器的属性消失，像片手剑和双剑这些依靠属性的武器的威力会被大幅削弱，对狩猎效率有不小的影响，所以用来打消属性异常状态的ウチケシの实一定要带上。和雷狼龙不同，狱狼龙的蓄能动作非常快，而且有时蓄能量时周围会有龙属性的攻击发生，所以战斗中经常要面对它变身后的状态，这是它和雷狼龙最大的区别。本作狱狼龙增强了招式的连携，变身状态中在放完一次龙光弹后有可能会接砸尾，还有飞扑后接砸尾再接旋转升空的杀招，需要看清楚它的动作再追击。

碎龙

弱点属性：水
可破坏部位：头、前爪、尾

主要招式

瞬间转向：碎龙的特殊移动技能，利用前爪做速度极快的弧形移动，绕到猎人的视野外后再接其他的攻击。
前爪横殴：单手的横殴，注意尾巴也有攻击判定，比较难反击。
前爪砸地：碎龙的主要招式，往它身体下方回避会比较安全，注意当碎龙背对猎人时经常会冷不丁地转身一拳，从它背后接近时一定得小心。
甩尾：碎龙最没威胁性的招式，可马上接近反击。
突进：边突进边双拳砸地，经过的地方会留下黏菌。
黏菌补充：通过舔两只手来补充黏菌，是攻击的好时机。
跳跃压杀：针对远距离目标的招式，一般在远处补充完黏菌后就会使用，直接从远处跳过来压杀，除了横向移动回避外，和它拉近距离也是一个方法，可令它跳过头。
地面爆破（范围型）：将手和头插入地里注入黏菌引发周围的爆炸，可以通过闪光的地方判断爆炸点，不过爆炸点很密集，想寻找中间的间隙来躲过这招几乎是不可能的，所以看到它使用这招时走得快的武器还是远离爆炸范围吧，走得慢的武器就直接防御。
地面爆破（直线型）：将头插入地里向前方掀起爆风，横向移动回避。本作增加了不怒状态下的版本，虽然不会爆炸，但会留下一大滩黏菌。

狩猎要点

当碎龙的前爪和头上有黏菌时，部分招式会在地上留下黏菌，黏菌会随着时间慢慢变色，当变成红色时就表示要爆炸了。被带有黏菌的前爪攻击到或者碰到地上留下的黏菌的话，猎人身上也会沾到黏菌，同样经过一定时间黏菌就会爆炸，而且沾到黏菌的情况下被打到所受伤害比平常时更高，所以要尽快将黏菌解除，解除方法是翻滚 3 次或使用消臭玉，另外如果能发动技能细菌研究家，那就不会沾到黏菌，这样会好打一点，但也要注意地上的黏菌爆炸。怒了后的碎龙更难缠，本来在地上留下黏菌的攻击会直接爆炸，立回时得更加小心。

弱点属性：水
可破坏部位：头、前爪、尾

弱点属性：水
可破坏部位：头、前爪、尾

狩猎要点

黑轰龙比较喜欢咆哮，各种突进攻击后都会接个咆哮收尾，和轰龙的一样黑轰龙的咆哮也有攻击判定，得远离它的头部来躲，其他攻击则和轰龙相差无几，按轰龙的打法来攻略即可。

大轰龙的体型比其他两种轰龙都要大，行动和黑轰龙类似，也很喜欢咆哮，但攻击力和判定都要更高，而且最棘手的还是它部分攻击中爪子会和地面摩擦从而产生爆破粉尘，粉尘无法防御，中了的话是和碎龙黏菌一样的爆破异常状态，如果不及时解除，中了粉尘后再被大轰龙的攻击打中那可是非死即伤的。大轰龙一般状态时头部肉质很硬，可先攻击尾部和后腿，怒了后头部肉质软化，这时打头能造成不小的伤害，但要注意它的二连吼。

弱点属性：雷、龙
可破坏部位：角、额、喷气孔、前爪、背

狩猎要点

豪山龙有点类似前作的峰山龙，需要先在击龙船上对付，当累积够伤害后就会进入决战区。船上有着各种可利用的设施，两侧的强弩和大炮可以用来攻击并行中的豪山龙，大炮的炮弹可以在船尾处采集到，而强弩用的“バリスタ弹”除了补给品箱子里的外，在船头两侧楼梯的中间也可以采集到。另外强弩还可以使用在补给品箱里获得的拘束弹，当豪山龙对船体发动攻击时，可以使用拘束弹打断它的攻击，同样效果的还有中间的大铜锣，按钮在桅杆旁边，船头的击龙枪则是在豪山龙从前方对船体发起进攻时使用，按钮在船头。当豪山龙靠近船体时，可以爬到它背上采取素材和对背部进行破坏，如果破坏了前爪的话，还可以从前爪上去破坏喷气孔。

第二部分豪山龙会慢慢往击龙船的方向爬，我们可以继续用船上的设施攻击，又或是直接上前近身搏斗。当把它打出趴地硬直时，可以从前爪上到额头处破额，而角由于比较高，一般都是交给远程武器或用“バリスタ弹”来破。

弱点属性：龙
可破坏部位：头、前爪、胸、背、尾

主要招式

吐息：分为单发和扩散型，单发型比较好躲，扩散型因为吐息落地后会有大范围爆炸，得做好飞扑或防御的准备。

吐息扫射：蛇王龙从地图上消失后使用的招式，涵盖全场的范围攻击，可看准吐息过来时用飞扑来躲，用完后蛇王龙会有短暂硬直，可趁这时攻击。

噬咬：非攀附状态下才会使用，针对单体目标的直线攻击，看到它张大嘴从版面边缘过来时就可准备回避或防御了，躲开后可攻击处于硬直状态的蛇王龙。

大噬咬：和吐息扫射一样，使用前蛇王龙会从地图上消失，然后从地图一侧发起噬咬，同样用完后蛇王龙会有短暂硬直。

陨石：蛇王龙移动时天上会落下陨石，陨石的落点有收束的白光，可以此来回避。

爪击：非攀附状态下的招式，在北面平台时

为左爪攻击，南边为右爪攻击，分别注意即可。
压杀：非攀附状态下的招式，主要针对胸前的目标，不站在它胸部所处的平台就不会有事。
扫尾：针对尾巴附近的猎人的攻击，虽然范围不小，但伤害不高，扫完后尾巴会暂时留在平台上，可趁此时反击。

狩猎要点

本作新增的大型怪物，平时攀附在地图西面的石柱上，这时可以从高台爬上它的身体攻击背部，或从中间跳到石柱的的藤蔓上，再攀爬到头部附近跳到蛇王龙的头顶上，头顶可挖取两次素材。蛇王龙从石柱下来后，会分别出现在南面和北面的平台上，这时可攻击它的胸部和两个爪子，但注意胸部有炎热效果，靠近时 HP 会不断降低。当在两个平台受到一定伤害后，蛇王龙会从地图上消失，接着发动大噬咬和吐息扫射，两招的攻击力都很高，防御力不够的情况中招有可能被秒杀，所以没自信躲掉的话可以使用“モドリ玉”回营地来躲。蛇王龙的 HP 在一定以下时它会把北面平台破坏掉，战斗中心转到南面平台，注意这时陨石的掉落点有机会出现矿石，从矿石上可以挖到“凶星の破片”，这个素材只有这里才能得到。另外同样稀有的素材还有“蛇王龙の尾壳”，只能断尾后从尾巴上挖到，这两种素材在制作装备时经常要用到，建议每次打蛇王龙都不要错过。

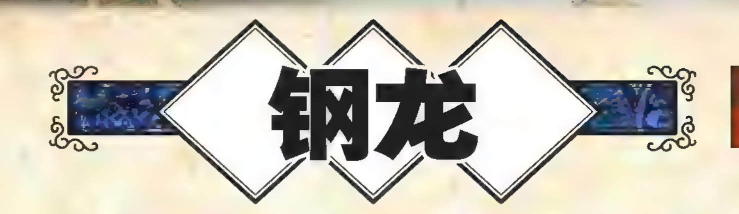
弱点属性：水
可破坏部位：头、翼、尾

主要招式

突进：没有征兆的突进，一般在中远距离使用，突进会根据猎人的移动方向修正角度，有时往反方向移动更容易躲过。
飞扑：也是针对中远距离目标的招式，保持横向移动基本不会被打中。
爪击：近距离常用的招式，有针对正面和侧面两个版本，来不及远离可往炎王龙身体下方回避，注意侧面的版本时摆动的尾巴也有攻击判定。炎王龙发怒时爪击会刮起爆破粉尘，中了的话是爆破异常状态。
吐息：通常状态时是前方的火焰扫射，发怒后变成爆破属性，无论哪种回避后都是攻击的好机会。通常状态下还有空中的火焰扫射，躲在它下方非常安全，同时还能趁机攻击。
粉尘爆发：以自己为中心的圆形范围攻击，有远距离和近距离两种版本，可以通过炎王龙在散发粉尘时的雾状效果来判断是哪种，如果是远距离的可以上前砍上几刀，近距离的话就不要接近了。
甩尾：针对后方的招式，远离或钻到炎王龙身体下方都可以躲过，和爪击一样，怒了后会刮起爆破粉尘。
大爆发：发怒状态结束时必定会使用，垂直跳到空中在身体周围放出爆炎，这招攻击力非常高，中了必定晕眩，而且无法防御，所以在发怒状态快结束时得有所提防。

狩猎要点

炎王龙通常状态时的吐息是火属性，怒了后会变为爆破属性，而且爪击和扫尾还带有爆破粉尘，被粉尘沾上再中其他招式会受到非常大的伤害，所以沾到的话要赶紧甩掉。炎王龙还有一个特点是火焰护罩，站在它头部周围时会像处于熔岩地形一样导致体力慢慢减少，把它打出硬直后护罩暂时解除，不过不久后会再生，最根本的方法是尽快破角，才能令护罩永久消失。平时保持在炎王龙的侧面比较安全，在这里只需注意爪击一招就可以了，吐息完和放远距离粉尘爆破时都有机会攻击头部弱点，把头部打出硬直后炎王龙会短暂倒地，这时可攻击到它平时处于较高位置的翅膀和尾巴，争取部位破坏。



钢龙

弱点属性：龙、雷
可破坏部位：头、翼、尾

主要招式

突进：和炎王龙一样的突进，横向回避。
吐息：单发的直线型风弹，从两侧躲开后即可反击。
蓄力吐息：后跳的同时吐息，后跳前有一个后仰的蓄力动作，风弹着地后会形成巨大的龙卷，龙卷除了有伤害判定外还有风压效果。
爪击：主要针对侧面的爪击，远离或往钢龙身体下方回避皆可。
空中吐息：分为单发、2连发和连续发射版本，单发和连续发射都为直线，2连发为一左一右。虽然都是往斜下发射，但单发型和2连发型着地后会形成小龙卷继续移动，远距离时也不可大意。
滑翔：远距离时朝目标笔直地飞过来，飞行轨道两侧有风压效果。
空中甩尾：钢龙在空中时针对其身体下方的招式，范围中等，但伤害一般。
扑杀：也是空中的招式，主要针对中距离的目标，不过判定不大，保持移动基本不会被打中。

狩猎要点

和炎王龙一样，钢龙也有自己的护罩，虽然不会造成伤害，但产生的风压会让人无法靠近，一般状态时是白色的风压【大】，发怒后会增强为黑色的龙风压。并且本作中破角后只会令龙风压消失，风压【大】还是存在的，比较棘手，只能积极攻击，将钢龙打出硬直可令风压暂时消失，另外使钢龙中毒也有同样效果，所以队伍中如果有人使用毒属性武器的话战斗轻松一些。钢龙的弱点在头部，不过它很喜欢在空中盘旋，近身武器比较难打到头，而且它空中的攻击方式也比在地上时具有威胁性，有条件的话还可准备一些闪光玉，在它升空后将其闪下来。

霸龙

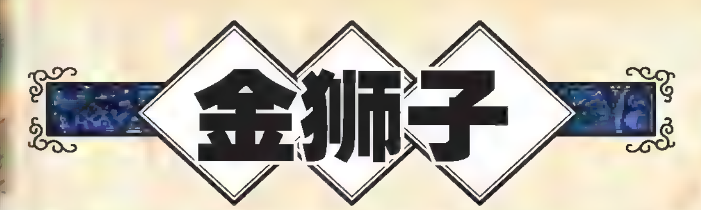
弱点属性：龙
可破坏部位：头、背、腹部、前爪、尾

主要招式

突进：霸龙的突进非常慢，不过这次增加了像轰龙一样的转弯，需要等它完全停止下来后才能追击。
下压：当猎人在霸龙身体下方时它就会使用这招，可以往它身体两侧或后方回避，霸龙身体砸下来的同时还会产生震动，距离太近会被波及。
吼叫：霸龙吼叫会先站立起来，有足够的时间回避，吼叫时霸龙的周围还会有岩浆喷出来，可以通过发红的地面判断出位置来回避。
钻地：钻地虽然伤害不大，不过附加火属性的异常状态。
起上攻击：钻地后必定会有起上攻击，霸龙的潜行路线是可见的，很容易判断起上的位置，和吼叫一样，起上时霸龙周围会有岩浆喷出，只要不接近就不会有事。
拘束攻击：用牙齿挑飞前方的目标，中了后会被霸龙用爪子按在地上，得通过连打按键摆脱，或是使用こやし玉。
吐息：吐息的攻击力非常高，而且不能防御，不过由于是直线的，只要不对着霸龙的头就不会有事，还可以趁机攻击其他部位。
横向吐息：吐息的扇形扫射版，不过这招不像直线型那样不能防御，所以如果来不及回避就防御吧。
侧咬：主要针对侧面和后面的目标的招式，可以往它身体里侧回避，但要注意别碰到同样也有攻击判定的尾巴。

狩猎要点

霸龙的部分攻击有降防效果，狩猎前记得要带忍耐の种，否则被降了防后随便中一招都非常痛。霸龙的的弱点在头部，它的速度很慢，而且大部分招式都可以防御，长枪、铳枪这些防御性能好的武器在正面攻击头部时还是比较安全的，而片手剑、双刀、太刀主要还是要依靠机动性优势在它身体下方进行作业，通过砍脚令其倒地后再攻击弱点。霸龙因为体型巨大，近身武器比较难打到背部，最好是借助乘骑攻击来破背，这个地图的部分地形会因为霸龙的下压攻击而产生高低差变化，队伍里没有操虫棍的话可以利用一下这些地形。另外音爆弹对霸龙有效，在它准备使用吐息的时候扔一个能令其陷入短时间的行动不能状态。



弱点属性：冰
可破坏部位：头、尾

弱点属性：冰
可破坏部位：头

主要招式

突进：分为直线型和左右交互型两种，比较难躲的是左右交互型，由于范围更大，需要横向移动更多距离，如果来不及可以选择飞扑或防御。

连续拳：对正面近距离目标常用的招式，虽然只有一下判定，但停下来后有地震效果，比较难反击。

回旋拳：同样是对正面近距离目标常用的招式，攻击的时候全身都有攻击判定，停下来后可以反击。

后跳：一般在背对猎人时使用，起跳和落地时都有攻击判定，猎人从后接近的话有可能会被打到。

吐息：分为直线型和后跳型两种，直线型躲开后可反击，后跳型一般在近距离时使用，但因为会拉开距离，比较难追击。

激光：直线型的激光，攻击力非常高且不能防御，准备动作时会根据猎人的位置修正角度，一定要保持横向移动来躲。另外金狮子背对猎人的情况下有时不会转身就直接使用这招。

压杀：直立起身子压向身前的目标，落地时带有震动，需把攻击判定和震动判定都挡下后才能反击。

空中旋转攻击：先后跳拉开距离，然后再起跳从空中用身体砸向目标，看到它后跳得马上准备回避或防御。

拘束攻击：本作新增的拘束攻击，动作有点像压杀，不过准备动作很短，被打中后会被抓住再扔出去，动作时间非常短，靠连打按键是挣脱不了的，得扔こやし玉。

投石：本作的新招式，从场景中拿出岩石扔向目标，拿岩石的时候可以砍上两刀，然后要赶紧准备回避岩石。

狩猎要点

金狮子的动作非常灵活，而且大部分招式的硬直很小，反击的机会很少，非常难对付。近距离立回时保持顺时针移动是基本，这样不容易被左右交互突进和连续拳打到，然后趁它攻击完后砍上一两刀，接着要马上脱离，等待下次机会，如果有条件的话可配上耐震技能，这样攻击的机会会稍微多一些。金狮子怒了后体毛会变成金黄色，速度和攻击力都会提升，而且期间还会使双拳硬化，近身武器要避免打到这里而弹刀，否则的话很容易被它接下来的攻击打到。激昂金狮子一出来就是金毛状态，不用发怒就能使双拳硬化，比金狮子更加难缠，不过招式并没有变化，按照金狮子的打法对付即可。

恐暴龙

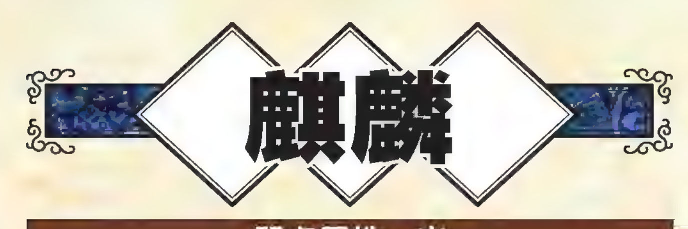
弱点属性：龙、雷
可破坏部位：头、尾

主要招式

侧撞：攻击判定相当大的侧撞，出招前会后退一段距离，可趁这时拉开距离回避。
甩尾：和土砂龙类似的招式，不过判定更大。
旋转噬咬：离猎人不远时经常使用，招式速度很快，除了头部，尾巴也有攻击判定，最好防御。
连续噬咬：边前进边左右噬咬，一般持续3次，发怒后有时会增加到5次。
转身噬咬：疲劳状态时才会使用的招式，通常针对其背面的猎人。
石块攻击：远距离时才会使用的招式，用嘴巴铲起石块攻击目标，横向回避即可。
踩脚：攻击判定范围很小，但是附带震动范围很大，最好防御后再反击。
拘束攻击：跳跃扑向目标，发动速度很快，但判定一般，同样附带震动效果，被打中的话需要连打按键或使用こやし玉来挣脱。
龙吐息：对前方一定范围进行扫射，有后退吐和前进吐两个版本，后退的版本比较难反击，这时还是专心回避好了。

狩猎要点

恐暴龙的弱点在头部和腹部，由于头部很小，不是很必要的话还是以攻击腹部为主，推荐使用长枪的防守反击打法，它的大部分招式都可用反击刺化解，在脚下作业基本很安全。恐暴龙还有一个特点是耐力消耗非常快，战斗开始没多久就会进入疲劳状态，利用这点我们可以带点陷阱和闪光玉来提高狩猎效率，不过要注意的是疲劳状态下恐暴龙的部分噬咬攻击带有防御下降效果，狩猎时最好准备些忍耐の种。另外恐暴龙在战斗中也会毫不犹豫地吃下猎人设置的肉，所以毒生肉和麻痹生肉可以适当带点，能制造不少攻击机会。



麒麟

弱点属性：火
可破坏部位：头

麒麟亚种

弱点属性：火
可破坏部位：头

主要招式

突进：直线型的突进，发怒后突进路线上有时会追加落雷。
落雷／冰刺：分单发型、范围型和直线型为多个版本，根据地上的白光可判断攻击的位置，同样的攻击麒麟亚种全部换成冰刺。
后踢：针对后方目标的招式，攻击范围很小，不是极近距离基本很难打中

狩猎要点

麒麟的攻击频率很高，能让猎人持续输出的机会基本没有，只能在其攻击后的间隙里蹭一两刀，所以最好选择大剑或大锤这些单招攻击威力大的武器进行狩猎。另外铳枪对麒麟的相性也很好，因为麒麟除了角外的地方肉质都很硬，打上去会弹刀，无视肉质的炮击则没这个顾虑，用扩散型铳枪全程开炮可轻松讨伐。麒麟亚种的攻击招式和原种基本没太大的变化，只是把雷属性换成了冰属性。

弱点属性：龙
可破坏部位：头、翼、胸

主要招式

火球：除了有以前针对正前方目标的火球外，还有像炼黑龙一样的瞄准型火球，发射前头会瞄准目标，两种都是横向加速移动躲开。

后跳火球：起飞的同时向下方喷出火球，不是在黑龙身体下方基本很难中，接着黑龙会暂时飞在空中。

空中：飞在空中时针对地上目标的招式，同样是保持移动来躲。

俯冲：从空中落地的招式，使用前会对准目标的方向，看到这个前兆就可准备回避了。

粉尘爆发：向前方散播爆破粉尘，粉尘着地后立即爆发，可从粉尘的效果判断出爆发范围，从而决定是使用飞扑还是防御。

扫尾：和炼黑龙一样的扫尾，使用前会先抬起尾巴并砸下，然后往左大范围扫尾，在攻击范围内基本很难躲得开，最好使用飞扑或防御。

爪击：猎人在其身体正下方时才会使用的招式，只要不在它身体下方就不会中招。

下压：用身体压向前方的猎人，除了身体下压的范围有攻击判定外，趴下时身体周围还有震动效果。

蛇行：趴下后的主要攻击方式，攻击判定主要在它前半身，后半身是蹭伤判定，由于比较难追击，蛇行时最好还是收起武器专心回避。

强力火球：趴下时看到黑龙口中蓄力的话就表示它要出这招了，火球落地后引发大范围爆炸，攻击力非常高，如果在近距离被这招瞄准的话得看准火球落地的瞬间用飞扑来躲。

火焰扫射：头部前方的大范围扇形火焰扫射，攻击力高，攻击距离也很长，在它的射程范围内想远离来躲是不可能的，得用飞扑的无敌时间来躲。

狩猎要点

来自旧作的黑龙，综合了《MH3G》中炼黑龙的招式，相比以前有了不小的变化。战斗场地有不少设施可以利用，首先是击龙枪，攻击力不低而且还能打出硬直，最好尽快将黑龙引过来后使用，争取多使用几次。大炮和强弩是主要伤害输出来源之一，强弩位于地图西侧，バリスタ弹可以在地图西南角采集到，一旁的绳子还可采集到单发型的拘束弹，用来暂时限制住黑龙的行动，这时可集中攻击头部争取破头。大炮位于东侧，旁边就可采集到炮弹，不过由于是定点攻击，需要队友先诱导黑龙进入射击范围才打得到。近身攻击的话则和以前没有变化，基本都是保持在它的脚后跟处输出，这里惟一要注意的攻击就是扫尾，当然如果它趴下的话还是要老老实实远离的。

武器派生表

大剑

アイアンソ－ド系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
アイアンソ－ド	288	—	0%	———	下位
└アイアンソ－ド改	336	—	0%	———	下位
├バスタ－ソ－ド	384	—	0%	———	下位
│├バスタ－ソ－ド改	480	—	0%	———	下位
││├ブレイズブレイド	528	防 +10	0%	———	下位
│││└ブレイズブレイド改	624	防 +15	0%	○——	下位
│││　├アッパ－ブレイズ	720	防 +20，（觉醒：火 250）	5%	○○—	上位
│││　│└マスタ－ブレイズ	768	防 +30，（觉醒：火 380）	5%	○○○	上位
│││　└クロ－ムレイザ－	720	毒 300	15%	○——	上位
│││　　└クロ－ムデスレイザ－	768	毒 380	20%	○○—	上位
││└フルミナントソ－ド	528	雷 250	0%	———	下位
││　└フルミナントブレイド	720	雷 350	0%	○——	上位
││　　└フル・フルミナント	816	雷 450	0%	○——	上位
│└武骨包丁	624	—	–10%	———	下位
│　├武骨包丁【舟行】	720	—	–10%	———	下位
│　│└虾蟇の大包丁	864	（觉醒：水 200）	–20%	———	上位
│　│　└虾蟇の大包丁【荒砥】	912	（觉醒：水 270）	–20%	———	上位
│　└ブラスウォル	768	防 +20	0%	———	下位
│　　└グレンウォル	960	防 +25，（觉醒：火 150）	0%	○——	上位
│　　　└クラッグクリフ	1008	防 +25，（觉醒：火 370）	0%	○○○	上位
└荒くれの大剑	480	—	0%	———	下位
├族长の大剑	528	—	0%	———	下位
│├プライド of シャドウ	576	龙 150	25%	○——	下位
││└プライド of ダ－ク	624	龙 200	35%	○——	上位
││　└プライド of ドゥ－ム	672	龙 220	45%	○——	上位
││　　└THE アポカリプス	768	龙 250	65%	○——	上位
│└王大剑フウライ	672	雷 120	0%	○——	下位
│　└王牙大剑【黒雷】	768	雷 220	0%	○——	上位
│　　├狱大剑リュウカク	816	龙 440	0%	○○—	上位
│　　└鬼金棒	864	雷 240	20%	○○—	上位
│　　　└大鬼金棒	912	雷 260	25%	○○—	上位
└ドロスボ－ンソ－ド	480	水 230	0%	———	下位
└ドロスボ－ンソ－ド改	528	水 300	0%	———	下位
└カタラクトソ－ド	720	水 340	0%	○——	上位
└カタラクトブレイド	816	水 480	0%	○——	上位

ボ－ンブレイド系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンブレイド	384	—	0%	———	下位
└ボ－ンブレイド改	432	—	0%	———	下位
└アギト	480	—	0%	———	下位
├オオアギト	528	—	0%	———	下位
│├ゴ－レムブレイド	576	—	0%	———	下位
││└ティガノアギト	672	—	–15%	———	下位
││　├轰大剑【王虎】	864	—	–10%	○——	上位
││　│└カ－サスブレイド	912	（觉醒：爆破 250）	–5%	○——	上位
││　│　└冲大剑【赤威】	960	（觉醒：爆破 300）	10%	○○—	上位
││　└ディオスブレイド	720	爆破 180	0%	———	下位
││　　└ディオスブレイド改	768	爆破 230	0%	———	上位
││　　　└爆砕の大剑	864	爆破 280	0%	○——	上位
│└ヴァルキリ－ブレイド	576	毒 150	0%	———	下位
│　├ジ－クリンデ	672	毒 180	0%	———	下位
│　│└ティタルニア	816	毒 200	0%	○——	上位
│　│　├ブラッシュデイム	864	毒 360	5%	○○—	上位
│　│　└オベリオン	864	（觉醒：火 480）	10%	○○—	上位
│　└レッドウィング	672	火 150	0%	———	下位
│　　└炎剑リオレウス	720	火 200	0%	———	上位

│　└焔剑リオレウス	768	火 420	0%	———	上位
│　　├辉剑リオレウス	912	火 500	0%	———	上位
│　　└煌剑リオレウス	816	火 320	0%	○○—	上位
└ザッシュソ－ド	480	水 250	0%	———	下位
├ザッシュソ－ド改	576	水 420	0%	○○—	下位
│└ザッシュブレイド	624	水 540	0%	○○—	上位
│　└ザザッシュブレイド	720	水 680	0%	○○—	上位
└ブロ－ドブレイド	528	—	10%	———	下位
└ブロ－ドブレイダ－	576	—	15%	○——	下位
└スキュラブレイダ－	624	（觉醒：睡眠 300）	30%	○——	上位
└スキュラルシャ－バ－	672	（觉醒：睡眠 350）	35%	○○—	上位

蛇剑【大蛇】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
蛇剑【大蛇】	480	—	0%	○——	下位
├蛇剑【大蛇】改	528	—	0%	○——	下位
│└蛇剑【毒牙】	576	毒 450	0%	○——	下位
│　└蛇剑【毒蛾】	672	毒 550	0%	○——	上位
│　　└蛇剑【毒蛇】	720	毒 700	0%	○——	上位
└ザンシュトウ【雏】	528	火 180	0%	○○—	下位
└ザンシュトウ【军鸡】	576	火 220	0%	○○—	下位
├セイリュウトウ【鸟】	672	—	5%	○○○	下位
│└セイリュウトウ【狼】	768	（觉醒：毒 450）	10%	○○○	上位
│　└セイリュウトウ【凶】	816	（觉醒：毒 600）	15%	○○○	上位
└ヒドゥンブレイズ	576	—	35%	○○—	下位
└暗夜剑【宵暗】	768	（觉醒：麻痹 300）	45%	○○—	上位

ヴォルガベル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ヴォルガベル	672	（觉醒：爆破 150）	0%	○——	上位
└ヴォルガンツァ－	768	（觉醒：爆破 250）	0%	○○○	上位

水剑ガノトトス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
水剑ガノトトス	576	水 150	0%	———	下位
└水剑ガノトトス改	672	水 220	0%	———	下位
└苍剑ガノトトス	768	水 250	0%	———	上位
└苍刃剑ガノトトス	864	水 320	0%	○——	上位

ベルセルクソ－ド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ベルセルクソ－ド	816	龙 50	–5%	———	上位
└アングイッシュ	864	龙 90	–5%	○——	上位
└业剑グルンディング	912	龙 130	0%	○——	上位

レイトウマグロ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
レイトウマグロ	480	冰 350	0%	———	下位
└レイトウ本マグロ	672	冰 500	0%	———	上位

召雷剑【麒麟】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
召雷剑【麒麟】	624	雷 500，防 +15	0%	○——	下位
└召雷剑【麒麟王】	768	雷 620，防 +25	0%	○○—	上位

大振りな剑鳞の欠片系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
大振りな剑鳞の欠片	912	防 +20，（觉醒：麻痹 120）	–20%	○——	上位
└铠袖一触に断つダイト	1008	防 +25，（觉醒：麻痹 240）	–10%	○○—	上位

凄くさびた大剑系

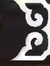
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄くさびた大剑	240	—	0%	———	下位
└さびた大剑	288	—	0%	———	下位
├エンシェントプレ－ト	480	龙 450	0%	○○○	下位
│└エルダ－モニュメント	672	龙 480	0%	○○○	上位
└钢冰大剑	768	冰 320	5%	○——	上位
└ダオラ=デグニダル	864	冰 470	10%	○——	上位

凄く风化した大剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した大剑	240	—	–10%	———	上位
└风化した大剑	384	—	–10%	———	上位
├エピタフプレ－ト	720	龙 550	0%	○○—	上位
└テスカブレイド	816	爆破 380	0%	———	上位
└キングテスカブレイド	864	爆破 450	0%	———	上位

ホウマノツルギ系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ホウマノツルギ	480	雷 280，防 +5	5%	———	下位
└テンマノツルギ	672	雷 650，防 +10	15%	———	上位
真・轰断剑系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
真・轰断剑	576	—	0%	———	下位
└天地・轰断剑	912	（觉醒：麻痹 100）	0%	○——	上位
单独生产					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
暴雪剑【麒麟帝】	672	冰 600，防 +40	0%	○○—	上位
霸剑エムカムトルム	1104	—	30%	○——	上位
ミラブレイド	864	龙 300	0%	———	上位

太刀



铁刀系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
铁刀	198	—	0%	———	下位
└铁刀【禊】	231	—	0%	———	下位
└铁刀【神乐】	264	—	0%	———	下位
├斩破刀	330	雷 100	5%	○——	下位
│├鬼斩破	396	雷 120	5%	———	下位
││└鬼哭斩破刀	462	雷 200	10%	○——	上位
││　└鬼哭斩破刀・真打	495	雷 230	15%	○○—	上位
│└スティ－ル of ファクト	396	龙 100	20%	———	下位
│　└スティ－ル of ロウ	429	龙 150	25%	———	下位
│　　└スティ－ル of ジャッジ	462	龙 180	30%	———	上位
│　　　└THE ジャスティス	528	龙 230	40%	○——	上位
├冰刃	297	冰 150	5%	———	下位
│└冰刃改	396	冰 180	5%	○——	下位
│　└冰刃【雪花】	462	冰 220	10%	○○—	上位
│　　└冰刃【雪月花】	495	冰 290	10%	○○○	上位
└锯斩り匕首	429	—	-10%	———	下位
└锯斩り匕首【无铭】	462	—	-10%	———	下位
├锯斩り匕首【直参】	528	—	-10%	———	下位
│├鬼虾蟆の怀刀	594	（觉醒：冰 100）	-20%	○——	上位
││└鬼虾蟆の怀刀【大业】	627	（觉醒：冰 120）	-20%	○——	上位
│└ガ－ディアンソ－ド	495	（觉醒：水 200）	0%	———	上位
│　└インペリアルソ－ド	528	（觉醒：水 260）	0%	———	上位
└飞龙刀【红叶】	429	火 200	0%	———	下位
├飞龙刀【朱】	462	火 300	0%	———	上位
│└飞龙刀【枫】	495	火 350	0%	———	上位
│　├飞龙刀【银】	561	火 460	0%	○——	上位
│　└飞龙刀【焰二重】	594	火 160	5%	○○—	上位
└ディオスソ－ド	495	爆破 150	0%	———	下位
└ディオスソ－ド改	528	爆破 200	0%	———	上位
└爆碎の大刀	594	爆破 240	0%	———	上位
骨系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
骨	231	—	0%	———	下位
└大骨	264	—	0%	———	下位
└骨刀【犬牙】	297	—	0%	———	下位
├骨刀【豺牙】	330	—	0%	———	下位
│├骨刀【狛牙】	396	—	0%	———	下位
││├一虎刀	495	—	-10%	———	下位
│││├一虎刀【饿刃】	561	—	-10%	○○—	上位
││││└吼虎刀【饿咬】	594	（觉醒：爆破 220）	-5%	○○—	上位
││││　└冲虎刀【饿突】	627	（觉醒：爆破 280）	10%	○○—	上位
│││└ディオスソ－ド	495	爆破 150	0%	———	下位
│││　└ディオスソ－ド改	528	爆破 200	0%	———	上位
│││　　└爆碎の大刀	594	爆破 240	0%	———	上位
││└王刀ライキリ	429	雷 170	0%	———	下位
││　└王刀ライキリ改	495	雷 340	0%	○——	上位
││　　├王牙刀【伏雷】	528	雷 440	0%	○——	上位
││　　└狱刀リュウコツ	561	龙 360	0%	○○—	上位
│└コイルド ネイル	363	麻痹 120，防 +5	0%	○○—	下位
│　└コイルド ネイル改	429	麻痹 200，防 +10	0%	○○—	下位

│ └コイルドサ－ベル	495	麻痹 220，防 +10	0%	○○○	上位
│ └パラコイルドサ－ベル	528	麻痹 250，防 +10	0%	○○○	上位
└シャルトゥ	297	水 150	0%	———	下位
├シャルトゥラ	330	水 200	0%	———	下位
│├シャルトゥラ改	363	水 300	0%	———	下位
│ │└シャルクルトゥラ	396	水 350	0%	○——	上位
│ │ └シャルドバラダバル	429	水 450	0%	○——	上位
│└ダイトウ【鸟】	429	毒 120	5%	○——	下位
│ └ダイトウ【狼】	462	毒 180	10%	○——	下位
│ ├ダイトウ【凶】	561	毒 270	15%	○○—	上位
│ └鬼薙刀	594	雷 220	–10%	○——	上位
│ └大鬼薙刀	627	雷 330	–10%	○——	上位
└クライブラッド	330	睡眠 100	5%	———	下位
└クライブラッド改	363	睡眠 200	10%	———	下位
└アリストブラッド	396	睡眠 240	20%	———	上位
└ハイオプティマス	429	睡眠 270	25%	———	上位

ウインドイ - タ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ウインドイ－タ－	429	（觉醒：火 280）	0%	○——	上位
└ノトス	462	（觉醒：火 500）	0%	○○○	上位

南蛮刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
南蛮刀	462	水 300	10%	———	上位
└南蛮太刀【鲛斩】	528	水 400	15%	———	上位

タチウオノタチ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
タチウオノタチ	297	水 150	0%	———	下位
└タチウオノタチ改	330	水 360	0%	———	下位
└鲜刀ハクナギ	429	水 540	0%	———	上位

成败刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
成败刀	429	水 250，防 +10	0%	———	下位
└豪刀【须佐能乎】	462	水 550，防 +25	5%	———	上位

EX 成败刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
EX 成败刀	429	（觉醒：水 200）	15%	○○—	下位
└ EX 豪刀【须佐能乎】	495	（觉醒：水 450）	25%	○○—	上位

クル - エルペイン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
クル－エルペイン	594	（觉醒：龙 120）	0%	———	上位
└カラミティペイン	627	（觉醒：龙 140）	0%	○——	上位
└业刀ダインスレイヴ	660	（觉醒：龙 160）	5%	○——	上位

尾刃を模す太刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
尾刃を模す太刀	660	防 +20，（觉醒：麻痹 80）	–15%	○○○	上位
└威风堂々に薙ぐジゲン	693	防 +25，（觉醒：麻痹 140）	–15%	○○○	上位

铁碎牙系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
铁碎牙	429	—	0%	———	下位
└铁碎牙 D	528	（觉醒：冰 240）	15%	○○○	上位

凄く风化した太刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した太刀	231	—	–30%	———	上位
└风化した太刀	264	—	–20%	———	上位
├オヴィリオン	429	龙 580	0%	○——	上位
└钢冰大刃	528	冰 220	0%	○——	上位
└ダオラ＝レイド	561	冰 350	0%	○○—	上位

单独生产

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
霸刀タンネカムトルム	726	—	15%	———	上位
ミラドレパノン	495	龙 460	0%	———	上位

片手剑

ハンタ - ナイフ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ハンタ－ナイフ	84	—	0%	———	下位
├ハンタ－ナイフ改	98	—	0%	———	下位

┃┣ソルジャ－ダガ－	112	—	0%	———	下位
┃┃┗コマンドダガ－	140	—	0%	———	下位
┃┃　┣デッドリ－ナイフ	154	—	0%	———	下位
┃┃　┃┣デッドリ－ナイフ改	168	—	0%	○○—	下位
┃┃　┃┃┗マサカナイフ	196	（觉醒：毒 200）	0%	○○—	上位
┃┃　┃┃　┗ケッツアナイフ	210	（觉醒：毒 270）	0%	○○—	上位
┃┃　┃┃　　┗レベリオルナイフ	238	（觉醒：毒 350）	0%	○○○	上位
┃┃　┃┗アンク of チェッカ－	168	龙 120	15%	———	下位
┃┃　┃　┗アンク of サ－チャ－	182	龙 150	20%	———	下位
┃┃　┃　　┗アンク of シ－カ－	196	龙 200	25%	———	上位
┃┃　┃　　　┗THE ディテクタ－	252	龙 260	30%	———	上位
┃┃　┗プリンセスレイピア	168	毒 100	0%	———	下位
┃┃　　┗クイ－ンレイピア	182	毒 130	0%	○——	下位
┃┃　　　┗クイ－ンロ－ズ	210	毒 200	0%	○——	上位
┃┃　　　　┗ロイヤルロ－ズ	252	毒 260	0%	○——	上位
┃┗ドスバイトダガ－	154	—	–10%	———	下位
┃　┗ドスバイトダガ－改	168	—	–5%	———	下位
┃　　┣ドスファングダガ－	196	—	0%	———	下位
┃　　┃┗ドスファングダガ－改	224	（觉醒：睡眠 120）	10%	———	上位
┃　　┃　┣ドスラッシュダガ－	238	（觉醒：睡眠 190）	10%	○○—	上位
┃　　┃　┣ハイドラバイト	224	毒 140	0%	○——	上位
┃　　┃　┗スパイクサ－クル	238	麻痹 140	–10%	○——	上位
┃　　┃　　┗パラスパイクサ－クル	252	麻痹 150	–10%	○——	上位
┃　　┗王剑シツライ	196	雷 120	0%	———	下位
┃　　　┗王牙剑【折雷】	224	雷 160	0%	———	上位
┃　　　　┣狱剑リュウリン	224	龙 350	0%	———	上位
┃　　　　┗ラギアソ－ド	252	雷 180	0%	○——	上位
┃　　　　　┗ハイラギアソ－ド	280	雷 270	0%	○○—	上位
┗ハンタ－カリンガ	112	—	0%	———	下位
┗アサシンカリンガ	126	—	0%	———	下位
┣ヴァイパ－バイト	140	麻痹 100	0%	○——	下位
┃┗ヴァイパ－バイト改	154	麻痹 120	0%	○——	下位
┃　┗デスパライズ	182	麻痹 150	0%	○——	上位
┃　　┗ア・ジダハ－カ	196	麻痹 220	0%	○○—	上位
┃　　　┗アジダル・ハ－カス	224	麻痹 240	0%	○○—	上位
┗ポイズンタバルジン	140	毒 180	0%	———	下位
┣ポイズンタバルジン改	154	毒 250	0%	———	下位
┃┣アッパ－タバルジン	182	毒 350	0%	○——	上位
┃┃┗デッドリィタバルジン	196	毒 500	0%	○○—	上位
┃┗ライトニングペイン	196	雷 270	0%	○——	上位
┃　┗雷神剑インドラ	224	雷 400	0%	○——	上位
┗バ－ンエッジ	196	火 100	0%	———	下位
┣バ－ンエッジ改	238	火 120	0%	○——	上位
┃┗イフリ－トマロウ	266	火 150	0%	○——	上位
┃　┗ゴ－ルドマロウ	280	火 200	0%	○——	上位
┗ディオスエッジ	196	爆破 150	0%	———	下位
┗ディオスエッジ改	210	爆破 180	0%	———	上位
┗爆砕の裂剑	238	爆破 220	0%	○——	上位

ボ-ンククリ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンククリ	112	—	0%	———	下位
┗ボ－ンククリ改	126	—	0%	———	下位
┣チ－フククリ	140	—	0%	———	下位
┃┗シャ－ドカッタ－	168	冰 100	–15%	———	下位
┃　┣シャ－ドカッタ－改	196	冰 120	–15%	———	下位
┃　┃┗シャ－ドフインソ－ド	238	冰 180	–10%	———	上位
┃　┃　┗エクスシャ－プフイン	252	冰 210	–10%	———	上位
┃　┗レックスクロウ	210	—	–15%	———	下位
┃　　┗轰剑【虎眼】	252	—	–10%	———	上位
┃　　　┗カ－サスクロウ	266	（觉醒：爆破 80）	–5%	———	上位
┃　　　　┗冲剑【虎啸】	280	（觉醒：爆破 150）	10%	○——	上位
┗星纹の剑盾	140	—	0%	———	下位
┗スタ－ア－ムズ	154	防 +15	0%	———	下位
┣スタ－グラディウス	168	防 +20	0%	———	下位
┃┣十字纹の剑盾	182	水 120，防 +25	0%	○——	下位
┃┃┗スペリオルクロス	238	水 180，防 +30	0%	○——	上位
┃┃　┗両圣十字グラディアト	252	水 210，防 +40	0%	○——	上位
┃┗フレイムサイフォス	210	火 180	–30%	———	下位

│ └ツインチェ－ンソ－	140	雷 80	0%	———	下位
│ 　└王双刃ハタタカミ	196	雷 140	0%	———	下位
│ 　　└王牙双刃【土雷】	210	雷 180	0%	———	上位
│ 　　　├雷双刃ツインクルス	238	雷 240	10%	———	上位
│ 　　　└狱双刃リュウソウ	252	雷 300、龙 280	0%	○——	上位
└ランポスクロウズ	140	—	0%	———	下位
├ハイランポスクロウズ	154	—	0%	○○—	下位
│ └テッセン【鸟】	182	—	15%	○○—	下位
│ 　└テッセン【狼】	196	（觉醒：毒 180）	25%	○○○	上位
│ 　　└テッセン【凶】	224	（觉醒：毒 220）	35%	○○○	上位
└クックツインズ	140	火 70	0%	———	下位
└クックツインズ改	154	火 190	0%	———	下位
├双刃イャンクック	182	火 240	0%	———	上位
└ディオスライサ－	210	爆破 120	0%	———	下位
└ディオスライサ－改	224	爆破 150	0%	———	上位
└爆砕の双刃	238	爆破 200	0%	○○—	上位

双龙剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
双龙剑	182	龙 220	0%	○——	上位
└双龙剑【极】	224	龙 280	0%	○○—	上位
└双龙剑【极冲】	238	龙 320	0%	○○○	上位

アイル－君メラル－君系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
アイル－君メラル－君	112	麻痹 150	0%	○○—	下位
└アイル－样メラル－样	126	麻痹 200	0%	○○○	上位

ガノカットラス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ガノカットラス	154	水 120	0%	———	下位
└ガノマスマチェ－テ	182	水 200	0%	———	下位
└スラスヴェルデン	196	水 250、睡眠 180	0%	○——	上位
└ヴァッサ－ヴェルデン	210	水 320、睡眠 220	0%	○——	上位

食いしん坊セット系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
食いしん坊セット	126	—	0%	○○—	下位
└シエロツ－ル	168	（觉醒：火 400）	0%	○○○	上位

メルトウォ－リア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
メルトウォ－リア	266	火 280、毒 150，防 +20	–20%	○——	上位
└メルトブレイヴァ－	280	火 320、毒 170，防 +20	–15%	○——	上位

愤怒の双刃系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
愤怒の双刃	224	（觉醒：龙 100）	5%	———	上位
└ラ－スプレデタ－	238	（觉醒：龙 150）	5%	———	上位
└业双刃ベガモラルタ	252	（觉醒：龙 200）	5%	———	上位

迅雷系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
迅雷	140	雷 280	0%	○——	上位
└双雷剑キリン	168	雷 340	0%	○○—	上位

黑刺を束ねし刃系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
黑刺を束ねし刃	294	（觉醒：麻痹 60）	–15%	○○○	上位
└森罗万象を裂くグルカ	322	（觉醒：麻痹 80），防 +40	–15%	○○○	上位

凄く风化した双剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した双剑	98	—	–30%	———	上位
└风化した双剑	112	—	–20%	———	上位
├封龙剑【超绝一门】	126	龙 420	0%	○○—	上位
└ツインネイル	196	冰 400、爆破 160	5%	○——	上位
└冰炎剑ヴィルマフレア	210	冰 450、爆破 180	10%	○——	上位

海贼 J エッジ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
海贼 J エッジ	196	（觉醒：火 100）	0%	———	上位
└大海贼 J エッジ	238	（觉醒：火 180）	0%	○——	上位

单独生产

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
霸爪アムルカムトルム	322		30%	———	上位
祭囃子・叫雹ノ调	196	冰 400、麻痹 220	0%	○——	上位

双剑

ツインダガ-系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ツインダガ-	84	—	0%	———	下位
└ツインダガ-改	98	—	0%	———	下位
├デュエルツインダガ-	112	—	0%	———	下位
｜├デュアルトマホ-ク	140	—	0%	———	下位
｜｜├デュアルトマホ-ク改	154	—	0%	———	下位
｜｜｜├デュアルハ-ケン	182	—	0%	○——	下位
｜｜｜｜└ハリケ-ン	196	（觉醒：冰 220）	0%	○○—	上位
｜｜｜｜ └サイクロン	210	（觉醒：冰 260）	0%	○○○	上位
｜｜｜└レックスライサ-	196	—	-20%	○——	下位
｜｜｜ └轰爪【虎血】	238	—	-15%	○——	上位
｜｜｜ └カ-サスライサ-	252	（觉醒：爆破 80）	-5%	○——	上位
｜｜｜ └冲爪【虎豹】	266	（觉醒：爆破 100）	5%	○——	上位
｜｜└ク-ラ-ダガ-	126	冰 150	0%	———	下位
｜｜ └ク-ラ-ダガ-改	140	冰 220	0%	———	下位
｜｜ └アイシクルダガ-	154	冰 300	0%	———	上位
｜｜ └フロ-ズン=デス	182	冰 350	0%	———	上位
｜└インセクトオ-ダ-	140	—	5%	———	下位
｜ ├インセクトオ-ダ-改	168	—	5%	———	下位
｜ ｜└インセクトスライサ-	182	（觉醒：麻痹 80）	10%	○——	上位
｜ ｜ └インセクトアラ-ト	224	（觉醒：麻痹 120）	20%	○○—	上位
｜ └オ-ダ-レイピア	140	水 80	5%	○——	下位
｜ └ホ-リ-セ-バ-	154	水 120	5%	○○—	下位
｜ └ギルドナイトセ-バ-	168	水 180	5%	○○—	上位
｜ └マスタ-セ-バ-	182	水 200	10%	○○○	上位
└ジャギットショテル	126	—	0%	———	下位
└リ-デルショテル	154	—	0%	———	下位
├クロウ of リッパ-	168	龙 100	10%	———	下位
｜└クロウ of ハンガ-	182	龙 140	20%	———	下位
｜ └クロウ of キャリア-	196	龙 180	20%	———	上位
｜ └THE アポストル	224	龙 200	25%	○——	上位
└ジョ-ズクリ—パ-	168	冰 80、水 40	0%	———	下位
└ジョ-ズクリ—パ-改	182	冰 120、水 80	0%	———	下位
└ク-ルクリ—パ-	196	冰 180、水 140	0%	———	上位
└フロ-ズンクリ-パ-	210	冰 260、水 220	10%	———	上位

ボ-ンシックル系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ-ンシックル	112	—	0%	———	下位
└ボ-ンシックル改	126	—	0%	———	下位
├チ-フシックル	140	—	0%	———	下位
｜└デュアルタバルジン	140	毒 100	0%	———	下位
｜ └デュアルタバルジン改	154	毒 130	0%	———	下位
｜ ｜├ツヴァイタバルジン	168	毒 180	0%	———	下位
｜ ｜｜└フェイタルポイズン	196	毒 200	0%	———	上位
｜ ｜｜ └モ-タルポイズン	224	毒 280	0%	———	上位
｜ ｜｜ └双剑オオナズチ	238	毒 350	0%	———	上位
｜ ｜└ツインフレイム	182	火 120	0%	———	下位
｜ ｜ └ツインハイフレイム	196	火 140	0%	———	上位
｜ ｜ └双剑リュウノツガイ	210	火 170	0%	———	上位
｜ ｜ └ゲキリュウノツガイ	266	火 200	0%	———	上位
｜ └ピンクボンボン	182	—	-25%	○○—	下位
｜ └ファンキ-ボンボン	196	—	-20%	○○—	下位
｜ └ジャングルボンボン	210	（觉醒：睡眠 100）	-15%	○○○	上位
｜ └エバ-グリ-ン	238	（觉醒：睡眠 120）	-10%	○○○	上位
├ツイストルクル	126	水 80	-5%	———	下位
｜├ヘリカルトルクル	154	水 120	-10%	○——	下位
｜｜└エンドミルトルク	168	水 150，防 +5	0%	○——	下位
｜｜ └ラセンエッジ	182	水 210，防 +10	0%	○○—	上位
｜｜ └旋坏ジャイロエッジ	210	水 260，防 +10	0%	○○—	上位
｜├スノウツインズ	154	冰 100	0%	○——	下位
｜｜└スノウジェミニ	168	冰 120	0%	○○—	下位
｜｜ └ウルクスアンドゥ	196	冰 220	0%	○○—	上位
｜｜ └ウルクスアルマス	210	冰 240	0%	○○○	上位

│　└フレイムサイフォス改	252	火 200，防 +20	–25%	———	上位
│　　└豪剑アグニ	294	火 300，防 +20	–25%	———	上位
└スケイルソ－ド	140	睡眠 100	5%	○——	下位
└スケイルソ－ド改	154	睡眠 130	5%	○——	下位
└ブラッドスケルソ－ド	182	睡眠 160	15%	○——	上位
└ブラッディネルソ－ド	224	睡眠 180	25%	○——	上位

タスクギア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
タスクギア	168	（觉醒：冰 320）	0%	○——	上位
└クラニウムラス	182	（觉醒：冰 400）	0%	○○○	上位

ルドロスネイル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ルドロスネイル	140	水 150	0%	———	下位
└ロアルクロウ	154	水 200	0%	———	下位
└オデッセイ	210	（觉醒：水 230）	0%	○○—	上位
└オデッセイブレイド	238	（觉醒：水 380）	0%	○○—	上位

ねこ？ぱんち系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ねこ？ぱんち	98	麻痹 200	0%	○○—	下位
└ねこ？ぱんち改	112	麻痹 220	0%	○○—	下位
└にゃんにゃんぼう	126	麻痹 280	0%	○○○	上位

ガノフィンスパイク系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ガノフィンスパイク	140	睡眠 150	0%	———	下位
└ガノフィンスパイク改	168	睡眠 180	0%	———	下位
└ハイガノススパイク	210	睡眠 250	0%	○——	上位

武者备え系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
武者备え	168	水 300	10%	———	下位
└豪剑【天羽々斩】	196	水 470	20%	○——	上位

EX 武者备え系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
EX 武者备え	182	（觉醒：水 220）	10%	○○—	下位
└ EX 豪剑【天羽々斩】	224	（觉醒：水 450）	30%	○○○	上位

紫电系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
紫电	140	雷 350，防 +10	0%	○——	下位
└雷神剑キリン	182	雷 480，防 +15	0%	○○—	上位

裂き爪と刚皮の盾系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
裂き爪と刚皮の盾	308	防 +15，（觉醒：麻痹 90）	–25%	○○—	上位
└二律背反の矛盾カイト	336	防 +20，（觉醒：麻痹 120）	–20%	○○—	上位

ヒ－ロ－ブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ヒ－ロ－ブレイド	210	（觉醒：爆破 120）	30%	○——	上位
└マスタ－ブレイド	224	（觉醒：爆破 230）	40%	○——	上位

凄くさびた片手剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄くさびた片手剑	112	—	–50%	———	下位
└さびた片手剑	126	—	–40%	———	下位
├封龙剑【绝一门】	126	龙 420	0%	○——	下位
│　└封龙剑【怨绝一门】	168	龙 520	0%	○——	上位
└钢冰剑	252	冰 220	5%	○○—	上位
└エストレモ＝ダオラ	266	冰 260	10%	○○—	上位

凄く风化した片手剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した片手剑	98	—	–30%	———	上位
└风化した片手剑	112	—	–20%	———	上位
└祀导器【一门外】	140	龙 600	0%	○○○	上位

单独生产

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
冰神剑キリン	196	冰 450，防 +15	0%	○——	上位
黑龙剑	280	龙 200	0%	○○○	上位

锤子

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ウォ-ハンマ-系					
ウォ－ハンマ－	312	—	0%	———	下位
└ウォ－ハンマ－改	364	—	0%	———	下位
├ウォ－メイス	416	—	0%	———	下位
│└アイアンストライク	468	—	0%	———	下位
│├アイアンストライク改	520	—	0%	———	下位
││├アイアンインパクト	624	—	0%	———	下位
│││├クロガネ	780	—	–15%	○——	上位
││││└鬼铁	936	—	–20%	○——	上位
││││└テッケン	1092	（觉醒：雷 450）	–30%	○——	上位
│││└フロ－ズンコア	728	冰 100	0%	○——	上位
│││└コキュ－トス	780	冰 160	0%	○○○	上位
││└ガンハンマ－	572	火 150	0%	○——	下位
││└デッドリボルバ－	676	火 180	0%	○○—	上位
││└正式采用机械锤	728	火 200	0%	○○—	上位
││└バ－ニングノッカ－	832	火 240	0%	○○—	上位
│├フクロダタキ	572	雷 250	0%	———	下位
││└フクロダタキ改	624	雷 350	0%	○——	下位
││└ブリ－ドスパンク	676	雷 480	0%	○○—	上位
││└ブリ－ドパッシング	780	雷 680	0%	○○—	上位
│└クラスタ－ハンマ－	572	睡眠 100	5%	———	下位
│├クラスタ－ハンマ－改	624	睡眠 140	5%	———	下位
││└ハイマルクラスタ－	676	睡眠 220	10%	○——	上位
││└マスタ－クラスタ－	728	睡眠 260	25%	○——	上位
│└王锤カミナリ	728	雷 80	0%	———	下位
│└王牙锤【大雷】	780	雷 140	0%	———	上位
│├狱锤リュウガク	884	龙 360	0%	○——	上位
│└怒发锤	988	雷 150	–20%	———	上位
│└怒发豪ダイラ－ジャン	1040	雷 280	–15%	———	上位
└アクセルハンマ－	520	—	–10%	———	下位
└ブ－ステッドハンマ－	572	—	–5%	———	下位
├ニトロブ－トハンマ－	624	冰 120，防 +5	0%	○——	下位
│└フルスロットルメイス	780	冰 200，防 +10	0%	○○—	上位
│└穿锤オ－バ－クロック	884	冰 270，防 +15	0%	○○—	上位
└パワ –of グレア	624	龙 120	15%	———	下位
└パワ –of テラ－	676	龙 150	20%	○——	下位
└パワ –of エンミティ	728	龙 180	45%	○——	上位
└THE ラグナロク	832	龙 220	55%	○——	上位
ボ-ンハンマ-系					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンハンマ－	416	—	0%	———	下位
└ボ－ンハンマ－改	468	—	0%	———	下位
└ロックボ－ン	520	—	0%	———	下位
├ロックボ－ン改	572	—	0%	———	下位
│├ヘヴィロックボ－ン	624	—	0%	———	下位
││├ストライプストライク	780	—	–20%	———	下位
│││└轰锤【虎丸】	832	—	–10%	———	上位
│││└カ－サストライク	936	（觉醒：爆破 100）	–5%	———	上位
│││└冲锤【虎咳】	988	（觉醒：爆破 150）	10%	———	上位
││└ギガントハンマ－	780	防 +10	0%	———	下位
││└タイタンハンマ－	832	防 +15	0%	———	下位
││└グラヴィトンハンマ－	884	毒 170，防 +20	0%	———	上位
││└ヴェノムクレイタ－	936	毒 250，防 +25	0%	———	上位
│└ファッテイプッシュ	624	冰 120	0%	———	下位
│└ファッテイプッシュ改	676	冰 200	0%	———	下位
│└ファッテイプレス	728	冰 390	0%	○——	上位
│└ヘビ－プレッシャ－	780	冰 500	0%	○——	上位
├ヴェノムモンスタ－	520	毒 180	0%	———	下位
│└ヴェノムモンスタ－改	572	毒 200	0%	———	下位
│├デスヴェノムハンマ－	624	毒 250	0%	○——	下位
││└パ－プルメイス	832	毒 350	0%	○○—	上位
││└毒槌【鸟兜】	936	毒 420	0%	○○○	上位
│└レッドビ－ト	676	火 150	5%	———	下位
│├火龙碎フラカン	728	火 240	5%	○——	上位
││├星碎きプロメテオル	988	火 290	5%	○——	上位

｜　　　｜　└苍火锤フラカン	780	火 480	1%	○——	上位
｜　　└ディオステイル	676	爆破 150	0%	———	下位
｜　　　└ディオステイル改	780	爆破 200	0%	———	上位
｜　　　　└爆碎の破锤	884	爆破 260	0%	○——	上位
└クックピック	520	—	0%	———	下位
├クックピック改	572	—	0%	○——	下位
｜├クックザップ	676	—	0%	○——	下位
｜｜└ダイナミックジョ－	728	（觉醒：火 450）	0%	○——	上位
｜｜　└バイオレンスジョ－	884	（觉醒：火 650）	0%	○——	上位
｜└スイ【乌】	572	—	10%	○○—	下位
｜　└スイ【狼】	780	（觉醒：毒 220）	15%	○○○	上位
｜　　└スイ【凶】	832	（觉醒：毒 360）	30%	○○○	上位
└バサルブロウ	676	防 +10	0%	———	下位
└バサルバッシュ	728	防 +10	0%	○——	下位
└オア＝ヘッド	780	防 +15，（觉醒：睡眠 280）	0%	○○—	上位
└ジェム＝ヘッド	832	防 +20，（觉醒：睡眠 320）	0%	○○—	上位

ハアムバド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ハアムバド	416	毒 350	0%	———	下位
├ブワコラアラ	520	毒 400	0%	———	下位
｜└ベネ・ホワユン	780	毒 520	0%	○○—	上位
└ドラグロハンマ－	676	—	0%	———	下位
└ドラグロハンマ－改	832	（觉醒：麻痹 180）	0%	○——	上位
├ボルボスクラム	936	（觉醒：麻痹 200）	0%	○○○	上位
└バインドバウンド	676	麻痹 200，防 +10	0%	○——	上位
└甲锤ゴグマ	780	麻痹 230，防 +15	0%	○——	上位

ガイアスプ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ガイアスプ	624	（觉醒：水 320）	0%	○——	上位
└グレ－トガイアルク	676	（觉醒：水 450）	0%	○○○	上位

しろねこスタンプ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
しろねこスタンプ	364	麻痹 200	0%	○○—	下位
└しろねこハンマ－	468	麻痹 220	0%	○○—	下位
└くろネコスタンプ	520	麻痹 250	10%	○○—	上位
└くろねこハンマ－	572	麻痹 300	25%	○○—	上位

山杈现系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
山杈现	624	水 350，防 +10	10%	———	下位
└豪锤【栉名田】	780	水 520，防 +30	15%	———	上位

混沌の锤系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
混沌の锤	884	（觉醒：龙 100）	0%	○——	上位
└カオスラッシュ	936	（觉醒：龙 120）	0%	○——	上位
└业锤ダグザ	988	（觉醒：龙 150）	0%	○○—	上位

涡巻く骨の块锤系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
涡巻く骨の块锤	1144	防 +20，（觉醒：爆破 130）	–20%	○○—	上位
└七难八苦を碎くラグナ	1196	防 +30，（觉醒：爆破 230）	–15%	○○—	上位

凄くさびた锤系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄くさびた锤	312	—	0%	———	下位
└さびた锤	364	—	0%	———	下位
├ブレス・コア	624	龙 400	0%	○○—	下位
｜└ラヴァ・コア	676	龙 480	0%	○○○	上位
└テオ・クラテル	780	爆破 410	5%	○——	上位
└テオ・クラリア	832	爆破 520	5%	○○—	上位

凄く风化した锤系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した锤	364	—	–40%	———	上位
└风化した锤	416	—	–30%	———	上位
├パルセイト・コア	780	龙 550	0%	○○—	上位
└钢冰棍	884	冰 200	0%	○○—	上位
└コロサル＝ダオラ	936	冰 280	0%	○○—	上位

单独生产

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ミラバスタ－	832	龙 520	0%	○○○	上位

狩猎笛

メタルバグパイプ系						
武器名	攻击力	特殊效果	音色	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
メタルバグパイプ	312	—		0%	———	下位
┗メタルバグパイプ改	364	—		0%	———	下位
┗グレ－トバグパイプ	416	—		0%	———	下位
┣ヘビィバグパイプ	520	—		0%	———	下位
┃┣ヘビィバグパイプ改	572	—		0%	———	下位
┃┃┣フォルティツシモ	624	—		0%	○——	下位
┃┃┃┗マスタ－バグパイプ	728	（觉醒：冰 250）		0%	○○—	上位
┃┃┃ ┗スフォルツアンド	780	（觉醒：冰 320）		0%	○○○	上位
┃┃┗サウンド of クライ	676	龙 180		20%	———	下位
┃┃ ┗サウンド of ソロウ	728	龙 200		20%	———	下位
┃┃ ┗サウンド of ドゥ－ム	780	龙 250		25%	———	上位
┃┃ ┗THE レクイエム	884	龙 320		25%	———	上位
┃┗ヴァルキリコ－ダ－	624	火 150		0%	———	下位
┃ ┗ヴァルキリコ－ダ－改	728	火 180		0%	———	下位
┃ ┗クイ－ンリコ－ダ－	832	火 300		0%	○——	上位
┃ ┗ゴルトリコ－ダ－	936	火 470		0%	○——	上位
┗ケチャルワッパ	416	水 200		0%	———	下位
┣ケチャルワッパ改	468	水 220		0%	———	下位
┃┣ケチャルクルワッパ	520	水 300		0%	○——	下位
┃┃┗ケチャルジルバン	624	水 400		0%	○○—	上位
┃┃ ┗ケチャルハ－レン	728	水 460		0%	○○○	上位
┃┗王琴トドロキ	676	雷 120		0%	———	下位
┃ ┗王琴トドロキ改	780	雷 200		0%	———	上位
┃ ┣王牙琴【鸣雷】	832	雷 340		0%	———	上位
┃ ┗狱琴リュウセイ	884	龙 240		0%	○——	上位
┗アイスキュリン	676	冰 150		–25%	———	下位
┗アイスエイジ	728	冰 180		–20%	———	下位
┗フロストガリバ－	884	冰 220		–20%	———	上位
┗ジェネラルフロスト	988	冰 380		–20%	———	上位

ボ－ンホルン系						
武器名	攻击力	特殊效果	音色	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンホルン	416	—		0%	———	下位
┗ボ－ンホルン改	468	—		0%	———	下位
┣ハンタ－ズホルン	520	—		0%	———	下位
┃┣ハンタ－ズホルン改	572	—		0%	———	下位
┃┃┣ネイティブホルン	624	—		0%	———	下位
┃┃┃┗ストライプゴング	728	—		–10%	———	下位
┃┃┃ ┣轰鼓【虎钟】	832	—		–10%	———	上位
┃┃┃ ┃┗カ－サスドラゴング	936	（觉醒：爆破 120）		–10%	———	上位
┃┃┃ ┃ ┗冲鼓【叫虎】	988	（觉醒：爆破 280）		5%	———	上位
┃┃┃ ┗ディオスベル	780	爆破 160		0%	———	下位
┃┃┃ ┗ディオスベル改	832	爆破 270		0%	———	上位
┃┃┃ ┗爆碎の坏铃	936	爆破 380		0%	———	上位
┃┃┗フルフルホルン	520	雷 220		0%	○——	下位
┃┃ ┗フルフルフル－ト	572	雷 280		0%	○——	下位
┃┃ ┗ブラッドホルン	676	雷 320		5%	○○—	上位
┃┃ ┗ブラッドフル－ト	780	雷 420		5%	○○○	上位
┃┗ウォ－ドラム	520	—		0%	○——	下位
┃ ┣ウォ－ボンゴ	572	—		0%	○○—	下位
┃ ┃┗ウォ－コンガ	624	—		0%	○○—	下位
┃ ┃ ┗ジャングルボンゴ	780	（觉醒：毒 280）		–5%	○○○	上位
┃ ┃ ┗ジャングルコンガ	832	（觉醒：毒 360）		–5%	○○○	上位
┃ ┗デンジャ－コ－ル	572	麻痹 120		0%	○——	下位
┃ ┗デンジャ－コ－ル改	624	麻痹 150		0%	○——	下位
┃ ┗ハザ－ドコ－ル	780	麻痹 170		0%	○——	上位
┃ ┗バラハザ－ドコ－ル	884	麻痹 200		0%	○——	上位
┗ランポスバル－ン	520	—		0%	———	下位
┗ランポスバル－ン改	572	—		0%	———	下位
┣シャミセン【鸟】	624	毒 120		5%	———	下位
┃┗シャミセン【狼】	728	毒 150		10%	———	上位
┃ ┗シャミセン【凶】	884	毒 180		20%	———	上位
┗ガンズ＝ロック	572	火 180		0%	———	下位
┗ガンズ＝ロックⅡ	624	火 200，防 +10		0%	———	下位
┣ヴォルカニックロック	728	火 400，防 +10		0%	○——	上位
┃┗ヴォルカニックギグ	832	火 580，防 +15		0%	○——	上位

武器名	攻击力	特殊效果	音色	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
└ビ－ト＝ガンロック	676	睡眠 200，防 +10	●●●	5%	———	上位
└アクセル＝ガンロック	728	睡眠 280，防 +10	●●●	5%	———	上位

セロヴィセロブラン系

武器名	攻击力	特殊效果	音色	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
セロヴィセロブラン	416	冰 250	●●●	0%	———	下位
└セロヴィウノブラン	468	冰 280	●●●	0%	———	下位
└セロヴィドスブラン	572	冰 550	●●●	0%	○——	上位
└マギアチャ－ム	676	冰 570	●●●	5%	○○—	上位

睨眼を宿す战曲器系

武器名	攻击力	特殊效果	音色	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
睨眼を宿す战曲器	1040	防 +20，（觉醒：麻痹 100）	●●●	-30%	○○—	上位
└有顶天外に响くムジカ	1196	防 +30，（觉醒：麻痹 120）	●●●	-10%	○○○	上位

凄く风化した狩猎笛系

武器名	攻击力	特殊效果	音色	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した狩猎笛	364	—	●●●	-40%	———	上位
└风化した狩猎笛	416	—	●●●	-30%	———	上位
└アヴニルオルゲ－ル	624	龙 660	●●●	0%	○○○	上位

单独生产

武器名	攻击力	特殊效果	音色	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
龙木ノ古笛	676	麻痹 320	●●●	0%	———	上位
霸笛ハウカムトルム	1144	—	●●●	30%	○○—	上位
ミラメノス	780	龙 440	●●●	0%	○——	上位
银の匙	832	（觉醒：水 280）	●●●	-15%	○○○	上位

长枪

アイアンランス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
アイアンランス	138	—	0%	———	下位
└アイアンランス改	161	—	0%	———	下位
└ナイトランス	184	—	0%	———	下位
├ナイトランス改	230	—	0%	———	下位
｜├ランパ－ト	253	—	0%	———	下位
｜｜├ランパ－ト改	299	—	0%	○——	下位
｜｜｜├バベル	368	（觉醒：火 220）	0%	○○—	上位
｜｜｜｜└エルダ－バベル	414	（觉醒：火 280）	0%	○○—	上位
｜｜｜└ドリルランス	299	雷 300	0%	○○—	上位
｜｜｜　└メガドリルランス	322	雷 380	0%	○○○	上位
｜｜└シ－ルド of ア－ネスト	276	龙 200	15%	———	下位
｜｜　└シ－ルド of ヒ－ト	299	龙 220	20%	———	下位
｜｜　　└シ－ルド of レイジ	322	龙 350	20%	———	上位
｜｜　　　└THE ガ－ディアン	368	龙 440	35%	○——	上位
｜└ヴェノムランス	299	毒 100，防 +10	-15%	———	下位
｜　└ヴェノムスクウィ－ド	345	毒 120，防 +10	-15%	———	下位
｜　　├豪枪グラビモス	414	毒 250，防 +15	-10%	———	上位
｜　　｜└黑枪グラビモス	437	毒 270，防 +20	0%	———	上位
｜　　└ブロスホ－ン	414	—	-15%	○——	下位
｜　　　└角枪ディアブロス	529	—	-10%	○——	上位
└フレグランス	230	睡眠 120	0%	—	下位
└フレグランス改	253	睡眠 200	0%	———	下位
└ダ－クスクウィ－ド	299	睡眠 230	0%	○——	上位
└ダ－クネス	345	睡眠 260	0%	○——	上位

ボ－ンランス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンランス	184	—	0%	———	下位
└ボ－ンランス改	207	—	0%	———	下位
└スパイクスピア	230	—	0%	———	下位
├スパイクスピア改	276	—	0%	———	下位
｜├スパイクジャベリン	299	—	0%	———	下位
｜｜├ティガスティンガ－	322	—	-15%	———	下位
｜｜｜├轰枪【独虎】	414	—	-10%	———	上位
｜｜｜｜└カ－サスティンガ－	460	（觉醒：爆破 80）	-5%	———	上位
｜｜｜｜└冲枪【虎穴】	483	（觉醒：爆破 100）	15%	———	上位
｜｜｜└ディオスティンガ－	345	爆破 170	0%	———	下位
｜｜｜　└ディオスティンガ－改	391	爆破 200	0%	———	上位
｜｜｜　　└爆碎の豪枪	414	爆破 280	0%	———	上位
｜｜└レッドテイル	299	火 180	0%	———	下位
｜｜　└プロミネンスピラ－	368	火 220	0%	———	上位
｜｜　　├ブル－プロミネンス	391	火 370	5%	———	上位

││　└シルバ－プロミネンス	460	火 290	0%	○――	上位
│└スピンクロウラ－	276	麻痹 120，防 +5	–10%	―――	下位
│　└スピンクロウラ－改	299	麻痹 160，防 +10	–10%	―――	下位
│　　└スピニングクロウラ－	368	麻痹 190，防 +10	–5%	○――	上位
│　　　└パラスピンクロウラ－	414	麻痹 200，防 +15	–5%	○――	上位
└ザクウンタ	230	水 180	0%	―――	下位
├ザクキ－マ	253	水 220	0%	○――	下位
│├ザクキ－マ改	276	水 250	0%	○――	下位
││└ザクスキラ－マ	322	水 320	0%	○――	上位
││　├ザクスシュラ－マ	345	水 400	0%	○○―	上位
││　└チャク・ムルカ	322	麻痹 230	0%	○――	上位
││　　└チャルク・ムラ－カ	345	麻痹 270	0%	○○―	上位
│└王枪テンライ	299	雷 200	0%	○――	下位
│　└王牙枪【若雷】	368	雷 240	0%	○――	上位
│　　├狱枪リュウビ	414	龙 350	0%	○○―	上位
│　　└鬼枪ラ－ジャン	460	雷 250	0%	○――	上位
│　　　└大鬼枪ラ－ジャン	506	雷 270	0%	○――	上位
└ルカ－ニアソ－	253	冰 180	0%	―――	下位
├ルカ－ニアソ－改	299	冰 200	0%	―――	下位
│└オルカントルペ－ド	391	冰 220	0%	○○―	上位
│　└オルカントルペイダ－	414	冰 250	0%	○○―	上位
└ホウテンゲキ【鸟】	276	毒 200	10%	○――	下位
└ホウテンゲキ【狼】	322	毒 220	20%	○――	上位
└ホウテンゲキ【凶】	391	毒 390	25%	○○―	上位

ブル－クレ－タ－系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ブル－クレ－タ－	345	（觉醒：冰 200）	0%	○――	上位
└ドゥ－ムクラウン	391	（觉醒：冰 300）	0%	○○○	上位

シャ－クプリンス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
シャ－クプリンス	184	水 420	0%	○――	下位
└シャ－クキング	276	水 700	0%	○――	上位

アクアンスピア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
アクアンスピア	253	水 200	0%	―――	下位
└ストリ－ムスピア	322	水 280	0%	―――	下位
└エメラルドスピア	368	水 310	0%	○――	上位
└水尖枪トリシュラ	414	水 350	0%	○――	上位

悲哀の重枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
悲哀の重枪	437	（觉醒：龙 120）	–30%	―――	上位
└アトロシスタワ－	460	（觉醒：龙 180）	–25%	―――	上位

雷枪【イカズチ】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
雷枪【イカズチ】	253	雷 400	5%	―――	下位
└雷枪【タケミカヅチ】	345	雷 560	10%	―――	上位

集めし刚壳の枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
集めし刚壳の枪	483	（觉醒：麻痹 100）	–25%	○○―	上位
└确乎不拔の不坏イジス	529	（觉醒：麻痹 120）	–20%	○○―	上位

凄くさびた枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄くさびた枪	138	—	0%	―――	下位
└さびた枪	161	—	0%	―――	下位
├アンドレイヤ－	230	龙 400	0%	―――	下位
│└ハイアンドレイヤ－	299	龙 420	0%	―――	上位
└钢冰枪	368	冰 320	5%	―――	上位
└テリオス＝ダオラ	391	冰 490	5%	○――	上位

凄く风化した枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した枪	184	—	–40%	―――	上位
└风化した枪	207	—	–30%	―――	上位
├マテンロウ	299	龙 680	0%	○――	上位
└テオ＝ハウル	368	爆破 320	0%	○――	上位
└テオ＝ロア	391	爆破 380	0%	○――	上位

ブレインフォックス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ブレインフォックス	230	火 100	0%	○――	下位
└特搜队专用枪【白狐】	345	火 370	0%	○○―	上位

单独生产					
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
黑龙枪	391	龙 470	0%	———	上位

铳枪

アイアンガンランス系						
武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
アイアンガンランス	138	通常 1	—	0%	———	下位
└アイアンガンランス改	161	通常 1	—	0%	———	下位
└スティ－ルガンランス	207	通常 1	—	0%	———	下位
├讨伐队正式铳枪	253	通常 1	—	0%	———	下位
│├近卫队正式铳枪	276	通常 2	—	0%	———	下位
││├インペリアルガ－ダ－	299	通常 2	—	0%	———	下位
│││├ジェネラルパルド	345	通常 2	（觉醒：火 300）	10%	○○—	上位
││││└アドミラルパルド	391	通常 3	（觉醒：火 500）	10%	○○—	上位
│││└古代式回转铳枪	345	扩散 2	（觉醒：麻痹 150）	0%	———	上位
│││ └古代式歼灭铳枪	368	扩散 3	（觉醒：麻痹 340）	0%	○——	上位
││└レッドル－ク	299	放射 2	火 150	0%	———	下位
││ ├レッドル－ク改	322	放射 2	火 200	0%	———	下位
││ │└クリムゾンル－ク	368	放射 2	火 250	0%	———	上位
││ │ └シルバ－ル－ク	414	放射 3	火 300	0%	○——	上位
││ │ └ガンチャリオット	437	放射 3	火 340	0%	○——	上位
││ └ディオスガンランス	345	放射 2	爆 180	0%	———	下位
││ └ディオスガンランス改	368	放射 2	爆 220	0%	———	上位
││ └爆碎の铳枪	414	放射 3	爆 320	0%	———	上位
│└フルボルテ－ジ	253	放射 1	雷 120	0%	———	下位
│ └フルジェネレ－ト	276	放射 1	雷 230	0%	———	下位
│ └レッドジェネレ－タ－	322	放射 2	雷 340	0%	———	上位
│ └ブラッディダイナモ	345	放射 3	雷 500	0%	○——	上位
└朱鬼铳枪	299	通常 1	—	–20%	———	下位
├朱鬼铳枪【破岩】	322	通常 2	—	–20%	———	下位
│├苍鬼铳枪炮	368	通常 3	—	–15%	———	上位
││└苍鬼铳枪炮【鬼捥】	391	通常 4	（觉醒：水 230）	–10%	○○—	上位
│└ホワイトガンランス	368	放射 2	防 +10	–15%	———	下位
│ └ホワイトキャノン	391	放射 3	防 +15	–10%	———	上位
│ └ブラックガンランス	437	放射 4	防 +20	–5%	———	上位
└シ－ダイバ－	253	扩散 1	水 160	0%	———	下位
└シ－ダイバ－改	276	扩散 1	水 270	0%	———	下位
└ディ－プバスタ－	322	扩散 2	水 350	0%	———	上位
└ディ－プガンバスタ－	368	扩散 2	水 480	0%	———	上位

骨铳枪系						
武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
骨铳枪	184	通常 1	—	0%	———	下位
└大骨铳枪	207	通常 1	—	0%	———	下位
└ジャギイガンランス	230	放射 1	—	0%	———	下位
├ジャギイガンランス改	253	放射 1	—	0%	———	下位
│├フ－リガンランス	276	放射 1	—	0%	———	下位
││├ティガバ－スト	345	扩散 1	—	–15%	———	下位
│││└轰铳枪【虎炮】	368	扩散 2	—	–10%	———	上位
│││ └カ－サスバ－スト	391	扩散 3	（觉醒：爆 150）	–10%	———	上位
│││ ├冲铳枪【威迫】	437	扩散 4	（觉醒：爆 200）	15%	○——	上位
│││ └鬼铳枪	414	扩散 4	雷 220	–10%	———	上位
│││ └雷鬼铳枪ドラガン	437	扩散 4	雷 330	–10%	———	上位
││└ア－ム of テイラン	276	通常 2	龙 150	20%	———	下位
││ └ア－ム of トリ－ズ	299	通常 2	龙 180	20%	———	下位
││ └ア－ム of アロガン	322	通常 2	龙 300	30%	———	上位
││ └THE インパルス	368	通常 3	龙 400	40%	○——	上位
│└プリンセスバ－スト	276	通常 1	毒 170	0%	———	下位
│ ├プリンセスバ－スト改	322	通常 2	毒 210	0%	———	下位
│ │└オルトリンデ	368	通常 2	毒 260	0%	———	上位
│ │ └クイ－ンバ－スト	414	通常 3	毒 350	0%	———	上位
│ └王铳枪ゴウライ	322	通常 2	雷 70	0%	———	下位
│ └王铳枪ゴウライ改	368	通常 2	雷 110	0%	———	上位
│ ├王牙铳枪【火雷】	414	通常 3	雷 180	0%	○——	上位
│ └狱铳枪リュウケツ	414	扩散 3	龙 260	0%	———	上位
└アベレ－ジヒッタ－	253	放射 1	毒 250	0%	———	下位
├グランドスラム	276	放射 1	毒 330	0%	○——	下位
│└ハ－ドヒッタ－	345	放射 2	毒 390	0%	○○—	上位

武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
｜ └ビッグスラッガ－	368	放射 3	毒 550	0%	○○—	上位
├ウルクスキ－	253	扩散 1	冰 50	0%	○——	下位
｜ └ウルクスレイ	276	扩散 1	冰 140	0%	○——	下位
｜ └ウルクスト－ム	299	扩散 2	冰 220	0%	○○—	上位
｜ └ウルクスプロ－ジョン	345	扩散 3	冰 360	0%	○○○	上位
└シェルガンバ－ド	230	放射 1	睡眠 100	5%	○——	下位
└シェルガンバ－ド改	253	放射 1	睡眠 150	5%	○——	下位
└ノブリスガンバ－ド	299	放射 2	睡眠 180	10%	○——	上位
└ロイヤルガンバ－ド	368	放射 2	睡眠 200	20%	○——	上位

ペッコティビ－系

武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ペッコティビ－	184	通常 1	火 200	0%	———	下位
└ペッコティビ－改	207	通常 1	火 300	0%	———	下位
└フェザ－ガンランス	299	扩散 2	睡眠 250	0%	○○—	上位
└ヒュプノキャノン	345	扩散 3	睡眠 310	0%	○○—	上位

アイリュ－シカ系

武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
アイリュ－シカ	207	通常 2	麻痹 250	0%	○——	下位
└アイリュ－シカ改	253	通常 2	麻痹 300	0%	○——	下位
└福福アイリュ－シカ	299	通常 4	麻痹 420	0%	○○—	上位

マリンフィッシャ－系

武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
マリンフィッシャ－	253	放射 1	水 100	0%	○——	下位
└ディ－プフィッシャ－	299	放射 2	水 120	0%	○——	下位
└ディ－プオ－シャン	368	放射 2	水 140	5%	○——	上位
└海王枪リヴァイアサン	414	放射 3	水 210	5%	○——	上位

灿々显现系

武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
灿々显现	322	通常 2	水 120，防 +5	10%	———	下位
└豪铳枪【天照大神】	391	通常 3	水 170，防 +10	10%	○——	上位

愚欲の铳枪系

武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
愚欲の铳枪	391	放射 2	（觉醒：龙 160）	0%	○——	上位
└暴铳枪グラグリ－ド	414	放射 2	（觉醒：龙 200）	0%	○——	上位
└业铳枪ディグラトニ	437	放射 2	（觉醒：龙 240）	0%	○——	上位

凄く风化した铳枪系

武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した铳枪	138	通常 1	—	–30%	———	上位
└风化した铳枪	161	通常 1	—	–20%	———	上位
├オベリスク	322	放射 4	龙 600	0%	○○○	上位
├ナナ・ハウル	345	通常 3	火 480	0%	○○○	上位
｜ └ナナ＝フレア	368	通常 3	火 540	0%	○○○	上位
└钢冰铳枪	368	通常 3	冰 280	0%	○○—	上位
└ダオラ＝ブリジア	391	通常 3	冰 440	0%	○○—	上位

シルバ－クラウン系

武器名	攻击力	炮击类型	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
シルバ－クラウン	230	放射 1	冰 80，防 +5	10%	———	下位
└ゴ－ルドクラウン	276	放射 2	冰 100，防 +10	20%	○——	下位
└プラチナクラウン	345	放射 3	冰 140，防 +15	30%	○——	上位

斩击斧

ボ－ンアックス系

武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンアックス	378	—	强击瓶	0%	———	下位
└ボ－ンアックス改	432	—	强击瓶	0%	———	下位
├ボ－ンスマッシャ－	486	—	强击瓶	0%	———	下位
｜ ├パワ－ブロウニ－	540	—	强击瓶	0%	———	下位
｜ ｜ ├ストロングブロウニ－	594	—	强击瓶	0%	———	下位
｜ ｜ ｜ ├マキシモブロウニ－	648	—	强击瓶	0%	———	下位
｜ ｜ ｜ ｜ └精锐讨伐队剑斧	702	（觉醒：火 150）	强击瓶	0%	○——	上位
｜ ｜ ｜ ｜ ├精锐讨伐队剑斧改	756	防 +10，（觉醒：火 250）	强击瓶	0%	○○—	上位
｜ ｜ ｜ ｜ ｜ └ディズオブア－ム	864	防 +10，（觉醒：火 400）	强击瓶	0%	○○—	上位
｜ ｜ ｜ ｜ └アンバ－スラッシュ	756	冰 180	强属性瓶	20%	○○—	上位
｜ ｜ ｜ ｜ └ゴアゲイルフロスト	810	冰 200	强属性瓶	25%	○○—	上位
｜ ｜ ｜ └リオフラムグレイブ	702	火 150	强击瓶	0%	———	下位
｜ ｜ ｜ └リオヴェルグレイブ	810	火 250	强击瓶	0%	———	上位
｜ ｜ ｜ └焰斧リオブレイア－ド	972	火 300	强击瓶	5%	○——	上位

｜｜└龙姬の剑斧	648	毒 180	强属性瓶	0%	———	下位
｜｜　└龙姬の剑斧改	756	毒 230	强属性瓶	0%	———	下位
｜｜　　└ランドグリ－ズ	864	毒 250	强属性瓶	0%	○——	上位
｜｜　　　└樱剑苍斧	972	毒 360	强属性瓶	0%	○○—	上位
｜└ヴァ－ヴンアックス	540	水 120	强属性瓶	0%	———	下位
｜├ヴァ－ヴンアックス改	594	水 180	强属性瓶	0%	———	下位
｜｜├ヴァ－ヴンナ－ゲル	648	水 240	强属性瓶	0%	———	下位
｜｜｜└ヴァ－ヴンダルハラ	756	水 300	强属性瓶	0%	○——	上位
｜｜｜　└ヴァ－ヴルンシンガ－	810	水 400	强属性瓶	0%	○——	上位
｜｜└王剑斧ライデン	702	雷 120	强击瓶	0%	———	下位
｜｜　└王牙剑斧【裂雷】	864	雷 150	强击瓶	0%	———	上位
｜｜　　├狱剑斧リュウガ	918	龙 280	强击瓶	0%	———	上位
｜｜　　└雷剑斧ヴォルト	1026	雷 280	强属性瓶	5%	○——	上位
｜└ノッチスダイル	648	冰 120	强击瓶	–15%	———	下位
｜　├ノッチスダイル改	810	冰 140	强击瓶	–15%	———	下位
｜　｜└ノッチスメガロ	864	冰 250	强击瓶	–10%	———	上位
｜　｜　└ノッチスデスメガロ	918	冰 340	强击瓶	–10%	———	上位
｜　└ディオスアックス	756	爆 170	强击瓶	0%	———	下位
｜　　└ディオスアックス改	810	爆 200	强击瓶	0%	———	上位
｜　　　└爆碎の剑斧	864	爆 280	强击瓶	0%	○——	上位
└蛮族の剑斧	486	（觉醒：毒 100）	毒瓶	0%	———	下位
├蛮勇の剑斧	594	（觉醒：毒 120）	毒瓶	0%	———	下位
｜└蛮勇の剑斧【无赖】	810	（觉醒：毒 550）	毒瓶	0%	○○○	上位
└ペキスパンダ－	540	火 150	强属性瓶	0%	———	下位
└ペキスパンダ－改	648	火 170	强属性瓶	0%	———	下位
└クルペキスパンダ－	810	火 340	强属性瓶	0%	○○—	上位

ワイルドアックス系

武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ワイルドアックス	594	—	减气瓶	0%	———	下位
└ワイルドアックス改	648	—	减气瓶	0%	———	下位
├グランドダッシャ－	702	—	减气瓶	0%	———	下位
｜├レックスラッシュ	756	—	减气瓶	–15%	———	下位
｜｜└レックスラッシャ－	864	—	减气瓶	–10%	———	上位
｜｜　└カ－サスラッシャ－	918	—	减气瓶	–5%	———	上位
｜｜　　└冲斧【虎威】	1080	—	减气瓶	15%	○——	上位
｜└ウィル of シェイプ	702	龙 100	强击瓶	15%	———	下位
｜　└ウィル of マインド	756	龙 120	强击瓶	20%	———	下位
｜　　└ウィル of ソウル	810	龙 160	强击瓶	30%	———	上位
｜　　　└THE エグゼキュ－タ－	918	龙 200	强击瓶	35%	———	上位
├アサルトアックス	702	（觉醒：麻痹 100）	麻痹瓶	–15%	———	下位
｜└バンカ－バスタ－	756	（觉醒：麻痹 120）	麻痹瓶	–5%	———	下位
｜　└バウンドロ－ラ－	810	麻痹 200	强属性瓶	0%	○——	上位
｜　　└ヴァ－ミリンガ－	864	麻痹 240	强属性瓶	0%	○——	上位
└フリックアックス	702	防 +5，（觉醒：麻痹 180）	麻痹瓶	0%	○——	下位
└フリックアックス改	810	防 +10，（觉醒：麻痹 210）	麻痹瓶	0%	○——	下位
└フリッカ－アックス	864	防 +15，（觉醒：麻痹 230）	麻痹瓶	0%	○○—	上位
└パラフリックアックス	918	防 +15，（觉醒：麻痹 250）	麻痹瓶	0%	○○○	上位

ディ－エッジ系

武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ディ－エッジ	810	（觉醒：龙 180）	灭龙瓶	0%	○○—	上位
└ソルブレイカ－	918	（觉醒：龙 340）	灭龙瓶	0%	○○○	上位

テュランノス系

武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
テュランノス	1080	（觉醒：龙 80）	灭龙瓶	–25%	○——	上位
└テラ－テュランノス	1134	（觉醒：龙 100）	灭龙瓶	–25%	○——	上位
└业斧グラバリタ	1188	（觉醒：龙 140）	灭龙瓶	–20%	○——	上位

グリムキャット系

武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
グリムキャット	540	麻痹 200	强击瓶	0%	○——	下位
└シュレムカッツェ	702	麻痹 300	强击瓶	0%	○○—	上位

布都剑斧系

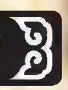
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
布都剑斧	755	水 200	强属性瓶	0%	———	下位
└豪剑斧【伊邪那岐】	864	水 330	强属性瓶	0%	○○—	上位

EX 布都剑斧系

武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
EX 布都剑斧	702	（觉醒：水 120）	强击瓶	10%	○○—	下位
└EX 豪剑斧【伊邪那岐】	918	（觉醒：水 250）	强击瓶	15%	○○○	上位

雷斧系						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
雷斧	702	雷 300	强击瓶	0%	———	下位
└断雷斧キリン	756	雷 480，防 +15	强击瓶	0%	○——	上位
锐鳞を连ねし斧系						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
锐鳞を连ねし斧	972	爆 200，防 +20	强属性瓶	–15%	○○○	上位
└拔山盖世の乱刃ガゲキ	1080	爆 240，防 +25	强属性瓶	–10%	○○○	上位
凄く风化した剑斧系						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
凄く风化した剑斧	378	（觉醒：龙 100）	灭龙瓶	0%	———	上位
└风化した剑斧	432	（觉醒：龙 200）	灭龙瓶	0%	———	上位
└アルトエレガン	702	龙 600	强属性瓶	0%	○○—	上位
海贼 J アックス系						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
海贼 J アックス	756	（觉醒：火 120）	强击瓶	0%	○○—	下位
└大海贼 J アックス	972	（觉醒：火 160）	强击瓶	0%	○○○	上位
单独生产						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
降雹斧キリン	702	冰 520，防 +15	强属性瓶	0%	○——	上位
グレ－トナバルタスク	972	水 230，防 +10	强击瓶	5%	———	上位
霸剑斧ムルカムトルム	1242	（觉醒：龙 260）	灭龙瓶	20%	———	上位
黑龙剑斧	864	龙 430	强属性瓶	0%	○○○	上位

蓄能斧



精锐讨伐队盾斧系						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
精锐讨伐队盾斧	252	—	榴弹瓶	0%	———	下位
└精锐讨伐队盾斧改	324	—	榴弹瓶	0%	———	下位
└近卫队专用盾斧	360	—	榴弹瓶	0%	———	下位
├カイゼルベアラ－	432	—	榴弹瓶	0%	———	下位
│└ブラックガ－ド	540	防 +10，（觉醒：麻痹 100）	榴弹瓶	0%	○——	上位
│├ブラックフルガ－ド	612	防 +20，（觉醒：麻痹 120）	榴弹瓶	0%	○○○	上位
│└卫士队正式盾斧	576	雷 240	强属性瓶	5%	○——	上位
│└卫士队正式盾斧改	612	雷 340	强属性瓶	10%	○○—	上位
│└ノブレスオブリ－ジュ	648	雷 370	强属性瓶	15%	○○—	上位
├ディア＝ルテミス	396	火 150	强属性瓶	0%	———	下位
│├ディア＝ルテミア	432	火 220	强属性瓶	0%	○——	下位
││└ディア＝ヘカテル	504	火 330	强属性瓶	0%	○——	上位
││└ディア＝ヘカテリア	540	火 360	强属性瓶	0%	○○—	上位
│└炎斧アクセリオン	504	火 100	榴弹瓶	5%	———	下位
│└焰斧ハルバリオン	576	火 160	榴弹瓶	10%	———	上位
│└红莲斧ユニオリオン	612	火 200	榴弹瓶	10%	———	上位
│└业火斧ヘルメスレイ	648	火 220	榴弹瓶	15%	———	上位
│└烈日斧ヘルメスイクサ	684	火 240	榴弹瓶	15%	———	上位
└シ－ルドスクア－ロ	468	冰 150	强属性瓶	–20%	○——	下位
└シ－ルドスクア－ロ改	504	冰 180	强属性瓶	–20%	○——	下位
└スクアリ－アルマ	540	冰 250	强属性瓶	–15%	○——	上位
└スクアリ－アルマ－ド	612	冰 320	强属性瓶	–10%	○——	上位
フォ－ス of フォ－ル系						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
フォ－ス of フォ－ル	468	龙 100	榴弹瓶	20%	———	下位
└フォ－ス of ルイン	504	龙 120	榴弹瓶	20%	———	下位
└フォ－ス of カタストル	540	龙 160	榴弹瓶	20%	———	上位
└THE サブレッション	648	龙 230	榴弹瓶	25%	———	上位
八咫盾斧系						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
八咫盾斧	468	水 250，防 +10	强属性瓶	5%	○——	下位
└豪盾斧【伊邪那美】	612	水 350，防 +10	强属性瓶	5%	○○—	上位
ナバルクラノス系						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ナバルクラノス	648	水 210	榴弹瓶	0%	———	上位
└ヒロイックザンナバル	720	水 250	榴弹瓶	0%	———	上位
单独生产						
武器名	攻击力	特殊效果	瓶类型	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
黑龙盾斧	576	龙 410	强属性瓶	0%	○——	上位

操虫棍

ボ - ンロッド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンロッド	279	—	0%	———	下位
└ボ－ンロッド改	372	—	0%	○——	下位
└ボ－ングレイブ	434	—	0%	○○—	下位
└ボ－ングレイブ改	465	（觉醒：麻痹 180）	0%	○○—	上位
└エアリアルグレイブ	527	（觉醒：麻痹 260）	0%	○○○	上位

ソリッドグレイブ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ソリッドグレイブ	465	（觉醒：水 180）	0%	○———	上位
└ソリッドグレイブ改	496	（觉醒：水 220）	0%	○——	上位
└ソリッドハイグレイブ	558	（觉醒：水 270）	0%	○○—	上位

スニ - クロッド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
スニ－クロッド	403	毒 180	0%	———	下位
└スニ－クロッド改	465	毒 240	0%	○——	下位
└ハイスニ－クロッド	496	毒 280	0%	○——	上位
└シャドウウォ－カー	558	毒 340	5%	○——	上位

アサルトロッド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
アサルトロッド	465	睡眠 140	10%	○——	上位
└アサルトロッド改	496	睡眠 180	15%	○——	上位
└フロントウォ－カ－	527	睡眠 230	20%	○○—	上位

エイム of トリック系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
エイム of トリック	434	龙 200	10%	○——	下位
└エイム of イリュ－ズ	496	龙 280	15%	○——	上位
└エイム of マジック	527	龙 320	20%	○○—	上位
└ THE チェイサ－	558	龙 370	25%	○○—	上位

蓝の稻光系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
蓝の稻光	341	雷 320，防 +15	0%	○——	下位
└苍の稻魂	403	雷 380，防 +18	0%	○——	上位
└碧の神鸣	465	雷 420，防 +23	0%	○○—	上位

蓝紫の雹系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
蓝紫の雹	434	冰 360，防 +20	0%	○——	上位
└苍紫の冰雨	465	冰 410，防 +22	0%	○——	上位
└碧紫の冰矛露	496	冰 480，防 +25	0%	○——	上位

乾坤の火龙棍系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
乾坤の火龙棍	527	火 220	5%	———	上位
└两义の炎龙棍	558	火 260	10%	———	上位
└开辟の焰龙棍	589	火 310	15%	○——	上位

金碎棍棒系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
金碎棍棒	558	（觉醒：雷 320）	–10%	———	上位
└金碎棍棒改	620	（觉醒：雷 380）	–15%	———	上位
└金碎棍ゴ－デンライ	651	（觉醒：雷 440）	–20%	———	上位

爪棘を配す长刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
爪棘を配す长刀	496	爆破 200	0%	○——	上位
└爪棘を配す长刀改	558	爆破 230	0%	○——	上位
└浑然一体の薙刀ヤマタ	620	爆破 270	0%	○——	上位

黑龙棍系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
黑龙棍	465	龙 340，防 +10	0%	———	上位
└黑龙棍改	527	龙 380，防 +15	0%	○——	上位
└黑龙棍【天命】	558	龙 480，防 +18	0%	○○—	上位

轻弩

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
クロスボウガン系					
クロスボウガン	104	—	0%	———	下位
├クロスボウガン改	130	斩裂弹	0%	———	下位
| └グレネ－ドボウガン	156	斩裂弹	0%	———	下位
| ├グレネ－ドボウガン改	182	斩裂弹，Lv1 彻甲榴弹	0%	○——	下位
| | └グレネ－ドリボルバ－	234	斩裂弹，Lv1 彻甲榴弹	0%	○○—	上位
| └火龙炮	195	火炎弹	0%	———	下位
| └业火龙炮	234	火炎弹，Lv2 通常弹	0%	———	上位
| └凤仙火龙炮	247	火炎弹，Lv2 通常弹	0%	———	上位
| └苍火龙炮【炎天】	260	火炎弹，Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹	0%	○——	上位
| ├苍火龙炮【烈日】	286	火炎弹，Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹	0%	○——	上位
| └缭乱の对弩	273	火炎弹，Lv2 毒弹，Lv1 扩散弹	0%	○○○	上位
└ジャギットファイヤ	143	—	0%	○——	下位
└バンデットファイヤ	169	Lv1 贯通弹	10%	○——	下位
├バンデットレイジ	208	Lv2 贯通弹	10%	○——	上位
└王弩ライカン	208	电击弹	10%	○——	下位
└王弩ライカン改	221	电击弹，斩裂弹	10%	○——	上位
└王牙弩【野雷】	234	电击弹，斩裂弹	10%	○——	上位
└狱弩リュウシン	247	电击弹，斩裂弹	10%	○——	上位
└狱弩リュウゼツ	273	电击弹，斩裂弹，Lv2 散弹	10%	○——	上位
ショットボウガン系					
武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ショットボウガン	143	—	0%	○——	下位
├ショットボウガン改	169	—	0%	○——	下位
| └ショットボウガン・红	182	Lv1 散弹	0%	○○—	下位
| └バレットシャワ－・红	221	Lv1 散弹，Lv1 毒弹	0%	○○—	上位
| └ル－ジュシュ－タ－	234	Lv1 散弹，Lv1 毒弹	0%	○○○	上位
└ショットボウガン・碧	156	Lv1 散弹	0%	○○—	下位
└バレットシャワ－・碧	169	Lv1 散弹，Lv1 麻痹弹	10%	○○○	下位
└ヴェ－ルシュ－タ－	208	Lv1 散弹，Lv1 麻痹弹	20%	○○○	上位
シェルバレット系					
武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
シェルバレット	130	—	0%	———	下位
├シェルガドリング	195	Lv1 毒弹	0%	———	下位
| └インセクヴァ－ルカン	221	Lv2 毒弹	0%	———	上位
| └蜂巢リボルヴァルカン	247	Lv2 毒弹，水冷弹	0%	———	上位
└ロンナ－クプシカ	156	—	0%	○——	下位
└ロンナ－クプシカ改	169	水冷弹	0%	○——	下位
├ロンベルサリオ	195	水冷弹	0%	○○—	上位
| └ロンベルチャカリオ	234	水冷弹，斩裂弹	0%	○○—	上位
└レイ of ヴァイス	182	—	20%	○——	下位
└レイ of インサニティ	195	Lv2 贯通弹	25%	○——	下位
└レイ of シャンバラ	221	Lv2 贯通弹，Lv1 减气弹	30%	○——	上位
└THEオラクル	234	Lv2 贯通弹，Lv1 减气弹	35%	○○—	上位
└THEパニッシャ－	247	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv1 减气弹	40%	○○—	上位
フルットシリンジ系					
武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
フルットシリンジ	169	电击弹	0%	———	下位
└フル－ミイシリンジ	208	电击弹，Lv1 散弹	0%	○——	下位
└サディフルシリンジ	247	电击弹，Lv1 散弹	0%	○○—	上位
クックアンガ－系					
武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
クックアンガ－	156	—	0%	———	下位
├クックアンガ－改	182	火炎弹	0%	○——	下位
| └クックカウンタ－	208	火炎弹	0%	○——	上位
| └クックレイジ	221	火炎弹	5%	○○—	上位
| └クックバレッジ	234	火炎弹，Lv1 散弹	5%	○○○	上位
└ド【鸟】	195	Lv2 贯通弹	5%	———	下位
└ド【狼】	221	Lv2 贯通弹，灭龙弹	10%	○——	上位
└ド【凶】	247	Lv2 贯通弹，灭龙弹	15%	○——	上位
ロアルスリング系					
武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ロアルスリング	169	水冷弹	0%	———	下位
└ロアルストリ－ム	182	水冷弹，Lv2 睡眠弹	0%	○——	下位
└ロアルフラッド	221	水冷弹，Lv2 睡眠弹	0%	○——	上位

ボルボバレット系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボルボバレット	182	Lv1 减气弹	0%	———	下位
└ボルボバレット改	208	Lv1 减气弹，Lv2 散弹	0%	———	下位
└パズルボロ－カ	260	Lv1 减气弹，Lv2 散弹，Lv2 贯通弹	0%	———	下位

ディオスブラスト系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ディオスブラスト	221	火炎弹	0%	○——	下位
└ディオスブラスト改	234	火炎弹，爆破弹	0%	○——	上位
└爆碎の光弩	273	火炎弹，爆破弹	0%	○——	上位

クロスブリッツ系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
クロスブリッツ	195	Lv2 通常弹	0%	———	上位
└クロスブリッツア	208	Lv2 通常弹	0%	○——	上位
└ショットボウガン・苍	221	Lv2 通常弹，Lv1 贯通弹	20%	○○—	上位
└ブル－シュ－タ－	234	Lv2 通常弹，Lv1 贯通弹，Lv2 散弹	20%	○○○	上位

イビルマシ－ン系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
イビルマシ－ン	247	—	–10%	———	上位
└マッドネスグリ－フ	273	灭龙弹	–10%	———	上位
└业弩ダ－クデメント	299	灭龙弹	–15%	———	上位

雷炮サンダ－クルス系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
雷炮サンダ－クルス	221	Lv2 贯通弹	10%	○○—	上位
└雷迅炮サンダ－クルス	234	Lv2 贯通弹，电击弹	15%	○○—	上位

ブリザ－ドカノン系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ブリザ－ドカノン	221	Lv1 贯通弹	0%	———	上位
└ブリザ－ドタビュラ	260	Lv1 贯通弹，冰结弹	0%	———	上位

飞雷弩系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
飞雷弩	195	电击弹	0%	○——	上位
└击雷弩【麒麟】	221	电击弹，Lv1 麻痹弹	0%	○○—	上位

飞冰弩系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
飞冰弩	208	冰结弹	0%	○——	上位
└击冰弩【麒麟】	234	冰结弹，Lv1 麻痹弹	0%	○——	上位

ラ－ジャンデグ系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ラ－ジャンデグ	273	电击弹	–15%	———	上位
└金狮子筒【万雷】	312	电击弹，爆破弹	–25%	———	上位

鬼ヶ岛系

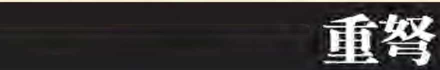
武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
鬼ヶ岛	195	Lv2 通常弹	0%	○——	下位
└大鬼ヶ岛	221	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹	0%	○——	上位

神ヶ岛系

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
神ヶ岛	208	Lv1 通常弹，Lv2 彻甲榴弹	0%	○○—	上位
└大神ヶ岛【出云】	247	Lv1 通常弹，Lv2 彻甲榴弹	0%	○○—	上位

单独生产

武器名	攻击力	速射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
アイル－ヘルド－ル	208	Lv1 麻痹弹，Lv1 睡眠弹	0%	○○○	上位
ブラックパラソル	221	Lv1 散弹，水冷弹	0%	○——	上位



重弩

ボ－ンシュ－タ－系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンシュ－タ－	120	Lv1 通常弹	0%	———	下位
└ボ－ンシュ－タ－改	150	Lv1 通常弹	0%	———	下位
└荒绳鼓炮	180	Lv1 通常弹，Lv1 减气弹	0%	○——	下位
├荒绳鼓炮【调绪】	210	Lv1 通常弹，Lv1 减气弹	0%	○——	下位
│└鼓击ち弩首领火ツ	270	Lv2 通常弹，Lv2 减气弹，冰结弹	0%	○○—	上位
└妃龙炮【远击】	195	Lv1 散弹，Lv1 毒弹，火炎弹	0%	○○—	下位
└妃龙炮【飞击】	225	Lv2 散弹，Lv1 毒弹，火炎弹	0%	○○—	下位
└妃龙炮【姫击】	270	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，火炎弹，Lv3 通常弹	0%	○○○	上位

ボ－ンバスタ－系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ボ－ンバスタ－	225	Lv2 通常弹，Lv1 散弹	10%	○——	上位
┣ボ－ンブラスタ－	255	Lv2 通常弹，Lv1 散弹，电击弹	15%	○○—	上位
┣アグナブラスタ－	270	Lv2 通常弹，Lv2 彻甲榴弹，火炎弹	0%	○——	上位
┃ ┗炎戈铳ブレイズヘル	300	Lv2 通常弹，Lv3 彻甲榴弹，火炎弹	0%	○——	上位
┗大熊筒	240	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv1 散弹，Lv2 散弹	0%	○○—	上位
┗百贯筒【大熊】	255	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv1 散弹，Lv2 散弹	0%	○○○	上位

青熊筒系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
青熊筒	165	Lv1 散弹，Lv2 散弹	0%	———	下位
┗青熊筒改	180	Lv1 散弹，Lv2 散弹	0%	———	下位
┣パワ－スティンカ－	210	Lv1 散弹，Lv2 通常弹	0%	○——	下位
┃ ┗パワ－スティンカ－改	240	Lv2 散弹，Lv2 通常弹	0%	○——	下位
┃ ┗ワイルドスティンカ－	270	Lv2 散弹，Lv3 通常弹	0%	○——	上位
┗ネルバスタ－ガン	195	Lv1 散弹，Lv1 毒弹，Lv1 睡眠弹	15%	———	下位
┣ネルバスタ－ガン改	210	Lv2 散弹，Lv1 毒弹，Lv1 睡眠弹	25%	○——	下位
┃ ┗バスタ－ブラスタ－	240	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，Lv2 睡眠弹，Lv1 减气弹	40%	○○—	上位
┗グラビモスハウル	225	Lv2 贯通弹，Lv1 睡眠弹	0%	———	下位
┗グラビドギガハウル	255	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv1 睡眠弹	0%	○——	上位
┗グラビモスロア	270	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv1 睡眠弹	0%	○——	上位
┗グラビドギガロア	315	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv1 睡眠弹，火炎弹	0%	○——	上位

王炮ライゴウ系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
王炮ライゴウ	255	Lv1 贯通弹，电击弹，Lv1 麻痹弹，斩裂弹	10%	○——	下位
┗王牙炮【震雷】	285	Lv1 贯通弹，电击弹，Lv2 麻痹弹，斩裂弹	20%	○○—	上位

レックスハウル系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
レックスハウル	270	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹	–10%	———	下位
┗轰炮【虎头】	285	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv1 扩散弹	–10%	———	上位
┗カ－サスハウル	300	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv1 扩散弹	–15%	———	上位
┣カ－サスハウリング	330	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv1 扩散弹，Lv1 减气弹	–15%	○——	上位
┗冲重炮	315	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，爆破弹	5%	———	上位
┗冲重炮【怒头】	330	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，爆破弹，Lv2 减气弹	10%	———	上位

ガノスプレッシャ－系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ガノスプレッシャ－	225	Lv1 贯通弹，水冷弹	5%	———	下位
┗ガノスプレッシャ－改	270	Lv2 贯通弹，水冷弹	10%	○——	下位
┗ガノバッシャ－ガン	285	Lv3 贯通弹，水冷弹	10%	○——	上位

デュエルスタッブ系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
デュエルスタッブ	285	Lv1 贯通弹，Lv2 贯通弹，Lv2 通常弹	–25%	———	下位
┗バズディア－カ	330	Lv1 贯通弹，Lv2 贯通弹，Lv2 通常弹，Lv3 通常弹	–30%	———	上位

奉ろわぬ弩系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
奉ろわぬ弩	255	Lv2 贯通弹，水冷弹	15%	———	下位
┗奉ろわざる弩	270	Lv2 贯通弹，水冷弹，Lv1 减气弹	15%	———	上位
┗豪弩【荒霸吐】	300	Lv2 贯通弹，水冷弹，Lv2 减气弹	15%	———	上位

バイトブラスタ－系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
バイトブラスタ－	270	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 麻痹弹	0%	○○—	上位
┗バイティングブラスト	300	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 麻痹弹，Lv1 扩散弹	0%	○○○	上位

デルフ＝ダオラ系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
デルフ＝ダオラ	270	Lv1 贯通弹，水冷弹，冰结弹	10%	○——	上位
┗グラン＝ダオラ	285	Lv1 贯通弹，水冷弹，冰结弹	15%	○——	上位

テオ＝ア－ティレリ系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
テオ＝ア－テイレリ	285	火炎弹，Lv1 彻甲榴弹，爆破弹	5%	———	上位
┗テオ＝ア－テイレリ	300	火炎弹，Lv2 彻甲榴弹，爆破弹	10%	○——	上位

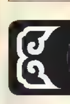
ナナ＝アズ－ルカノン系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ナナ＝アズ－ルカノン	270	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv2 扩散弹	0%	○——	上位
┗テオ＝フランマルス	285	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv2 扩散弹	0%	○○—	上位

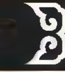
捻じれる尾骨の弩系

武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
捻じれる尾骨の弩	315	Lv3 通常弹，Lv3 贯通弹，Lv3 散弹	0%	○○—	上位
┗天四海を捉うラゼン	330	Lv3 通常弹，Lv3 贯通弹，Lv3 散弹	0%	○○○	上位

カオスウイング系					
武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
カオスウイング	285	火炎弹，水冷弹，电击弹，冰结弹	10%	———	上位
└黑翼弩アルバダス	315	火炎弹，水冷弹，电击弹，冰结弹	10%	———	上位
ヴォルキャノン系					
武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
ヴォルキャノン	345	LV2 通常弹，灭龙弹，爆破弹，LV3 扩散弹	–20%	○——	上位
└ヴォルバスタ－	360	LV2 通常弹，灭龙弹，爆破弹，LV3 扩散弹	–30%	○——	上位
单独生产					
武器名	攻击力	蹲射	会心率	镶嵌槽	可生产阶段
霸炮ユプカムトルム	285	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv3 彻甲榴弹	40%	———	上位



弓



ハンタ－ボウ系						
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
ハンタ－ボウⅠ	72	—	0%	———	放散	下位
└ハンタ－ボウⅡ	84	—	0%	———	放散	下位
└ハンタ－ボウⅢ	96	—	0%	———	放散	下位
└パワ－ハンタ－ボウⅠ	120	—	0%	———	放散	下位
├パワ－ハンタ－ボウⅡ	144	—	0%	———	放散	下位
│└パワ－ハンタ－ボウⅢ	156	—	0%	○——	放散	下位
│ ├アイシクルボウⅠ	168	冰 140	0%	○○—	放散	上位
│ │└アイシクルボウⅡ	180	冰 190	0%	○○○	放散	上位
│ └ディオスアロ－	180	爆破 100	0%	○——	爆裂	下位
│ └ディオスアロ－改	204	爆破 140	0%	○——	爆裂	上位
│ └爆砕の征矢	228	爆破 190	0%	○○—	爆裂	上位
└クイ－ンブラスタ－Ⅰ	156	—	0%	———	集中	下位
└クイ－ンブラスタ－Ⅱ	168	—	0%	———	集中	下位
└ハ－トショットボウⅠ	192	火 160	0%	———	集中	上位
└ハ－トショットボウⅡ	204	火 200	0%	———	集中	上位
└月穿ちセレ－ネ	228	火 240	0%	———	集中	上位
プロミネンスボウ系						
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
プロミネンスボウⅠ	180	火 70	0%	———	刚射	下位
└プロミネンスボウⅡ	204	火 100	0%	———	刚射	上位
└プロミネンスボウⅢ	216	火 120	0%	———	刚射	上位
└天开きヒュペリオン	240	火 150	0%	———	刚射	上位
ブル－リ－ライト系						
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
ブル－リ－ライトⅠ	168	冰 60	0%	———	爆裂	下位
└ブル－リ－ライトⅡ	180	冰 80	0%	———	爆裂	下位
└コ－ルドアイスライト	216	冰 100	0%	○——	爆裂	上位
└フリ－ジングライト	228	冰 140	0%	○○—	爆裂	上位
ワイルドボウ系						
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
ワイルドボウ	144	—	0%	———	爆裂	下位
└パワ－ワイルドボウⅠ	156	—	5%	———	爆裂	下位
├パワ－ワイルドボウⅡ	168	—	10%	———	爆裂	下位
│└ジャングルボウⅠ	192	（觉醒：火 100）	10%	○——	爆裂	上位
│ └ジャングルボウⅡ	216	（觉醒：火 180）	10%	○○—	爆裂	上位
└ティガアロ－	228	减气瓶强化	–25%	———	爆裂	下位
└轰弓【虎髯】	264	减气瓶强化	–25%	○——	爆裂	上位
└カ－サスアロ－	276	减气瓶强化	–20%	○——	爆裂	上位
└冲弓【虎穿】	300	减气瓶强化	–15%	○○—	爆裂	上位
フルフルボウ系						
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
フルフルボウⅠ	120	雷 100	0%	———	爆裂	下位
└フルフルボウⅡ	144	雷 130	0%	———	爆裂	下位
└フルフルボウⅢ	168	雷 160	0%	○——	爆裂	上位
└血飞沫ライトニング	192	雷 200	0%	○○—	爆裂	上位
王弓エンライ系						
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
王弓エンライⅠ	180	雷 70	0%	———	放散	下位
└王弓エンライⅡ	204	雷 120	0%	———	放散	上位
├王牙弓【稚雷】	216	雷 180	0%	○——	放散	上位
└狱弓リュウガンⅠ	216	龙 130	0%	———	集中	上位
└狱弓リュウガンⅡ	228	龙 160	0%	———	集中	上位

ビジョン of ロスト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
ビジョン of ロスト	144	龙 100	25%	———	刚射	下位
└ビジョン of ディスペア	156	龙 110	25%	———	刚射	下位
└ビジョン of ヴァニッシュ	180	龙 120	30%	———	刚射	上位
└THE キャプター	204	龙 130	35%	○——	刚射	上位

翅弓カゲロウ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
翅弓カゲロウ	144	防 +5	-15%	———	爆裂	下位
└翅弓マスキュラ	168	防 +5	-10%	———	爆裂	下位
└鞘翅弓フェミニン	192	水 50，防 +10	0%	———	集中	下位
└鞘翅弓ユニビ－トル	216	水 90，防 +10	0%	○○—	集中	上位
└完全変态ガ－ンデヴァ	228	水 120，防 +15	0%	○○○	集中	上位

スキュラフィスト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
スキュラフィスト Ⅰ	120	睡眠瓶强化	20%	———	刚射	下位
└スキュラフィスト Ⅱ	144	睡眠瓶强化	30%	———	刚射	下位
└スキュラルハガ－Ⅰ	168	睡眠瓶强化，（觉醒：雷 70）	30%	○——	刚射	上位
└スキュラルハガ－Ⅱ	192	睡眠瓶强化，（觉醒：雷 100）	35%	○——	刚射	上位
└スキュラルシュレッダ	204	睡眠瓶强化，（觉醒：雷 120）	40%	○○—	刚射	上位

鸟币弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
鸟币弓 Ⅰ	84	火 90	0%	———	放散	下位
└鸟币弓 Ⅱ	108	火 120	0%	———	放散	下位
├鸟币弓 Ⅲ	132	火 190	0%	———	放散	下位
│└青鸟币弓 Ⅰ	156	火 220	0%	○——	放散	上位
│ └青鸟币弓 Ⅱ	168	火 260	0%	○○—	放散	上位
└ユミ【鸟】	204	毒瓶强化，防 +20	20%	———	放散	下位
└ユミ【狼】	228	毒瓶强化，防 +20	25%	○——	放散	上位
└ユミ【凶】	252	毒瓶强化，防 +30	35%	○○—	放散	上位

アルカパトラ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
アルカパトラ	156	（觉醒：冰 120）	0%	○——	刚射	上位
└アムニス	180	（觉醒：冰 210）	0%	○○—	刚射	上位

カジキ弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
カジキ弓【粗】	84	水 270	0%	———	放散	下位
└カジキ弓【三枚卸】	96	水 360	0%	○○—	放散	上位

鹿角ノ弾弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
鹿角ノ弾弓	132	（觉醒：爆破 200）	0%	○○—	爆裂	下位
└鹿角ノ刚弾弓	168	（觉醒：爆破 220）	0%	○○—	爆裂	上位

祈愿希弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
祈愿希弓	144	水 260	0%	○——	爆裂	上位
└豪弓【月读命】	192	水 300	0%	○——	爆裂	上位

雷弓【兽王】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
雷弓【兽王】	240	雷 100	0%	———	集中	上位
└雷弓【百兽王】	252	雷 130	0%	———	集中	上位

钢冰马弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
钢冰马弓	204	冰 140	20%	———	集中	上位
└アルナス＝ダオラ	216	冰 170	20%	○——	集中	上位

单独生产

武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
霸弓レラカムトルム	240	龙 230	25%	○——	爆裂	上位
勇气と希望の凄弓	216	爆破 140	0%	———	刚射	上位
歼灭と破坏の刚弓	240	（觉醒：龙 240）	0%	○○○	放散	上位

柔硬なる胸壳の弓系

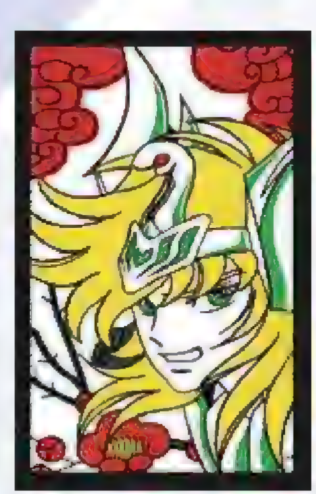
武器名	攻击力	特殊效果	会心率	镶嵌槽	曲射	可生产阶段
柔硬なる胸壳の弓	264	（觉醒：爆破 100），麻痹瓶强化，防 +10	0%	○○—	放散	上位
└神算鬼谋に穿つヨイチ	276	（觉醒：爆破 130），麻痹瓶强化，防 +20	0%	○○○	放散	上位

佑月 提供

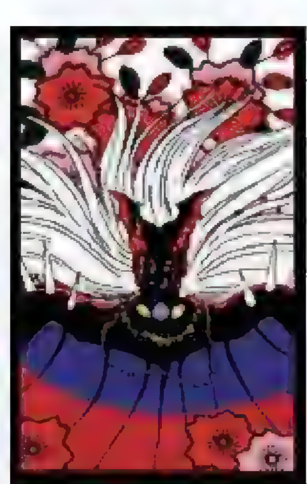
小宇宙在燃烧吗？Bandai推出《圣斗士星矢》花札

大家看过了正统花札和任天堂明星的花札后，又有一款新的ACG作品被花札化，这就是耳熟能详的《圣斗士星矢》。实际上圣衣的设计原本就非常适合做成牌类产品，不过这批花札看起来并不是简单地将圣衣“红白黑”三色化，其中也有角色形象款式的，下面就看看已公布的几张样品图。

▶很标准的天马座，右上角一轮红日，它对应的花札是『松鹤』。

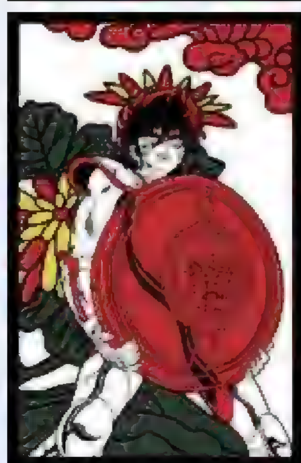


▶这张冰河图案的花札似乎特别强调头上的白鸟，下方的梅花图案表示其对应了『梅莺』。

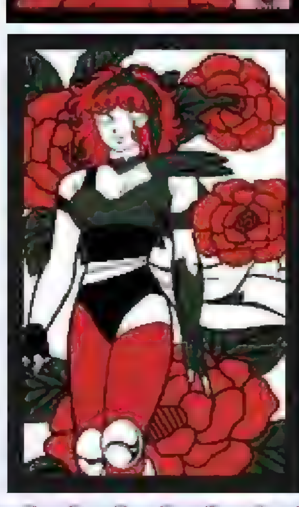


▶教皇图案对应的花札似乎是『樱幕』。

▶这张应该是『芒月』，将十二宫的日晷当作月亮。



▶巨大的盾牌对应的是酒杯，这张图大概是『菊盃』无误了。



▶魔铃姐姐很好辨认，对应了『牡丹青短』。

《热血硬派国夫君》真人版剧集开播

苍弓 提供

3DS游戏《热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲》发售一个月后，真人版电视剧就宣布在面向智能手机的电视台——NOTTV开播。

“《热血》系列”从1986年在街机平台的首款游戏起，至今27年间的作品数量已经超过50款，虽有沉浮但始终保持着一定的人气。本次真人版电视剧是以系列初代的剧情为蓝本，主角国夫是一位锄强扶弱、有情有义的不良少年，他在转学到热血高校的第一天，就将学校代代相传、作为头号不良少年象征的白色学生服穿在了身上，这也令他成为了全国各地不良少年的目标。

国夫的扮演者是参演过电影《欺诈游戏再生》的大野拓朗，泷口幸广饰演花园高校的阿力，女主角美佐子则由高岛香帆出演。本剧共13话，于9月16日起开播，除了热血的战斗场面外，原作游戏中的躲避球大赛、运动会等丰富元素也会包含其中。

▲真人版电视剧剧照。

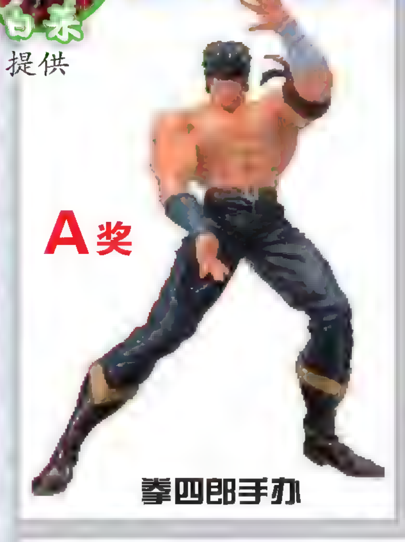
▲国夫与阿力这对搭档可谓不打不相识。

▲运用电脑CG特效，游戏中的各种必杀技得到再现。

◀原作者岸本良久和主演们出席发布会，最左边的美玲还原度真高啊……

《北斗神拳》30周年纪念抽奖活动在日展开

白茶 提供


A奖
拳四郎手办

B奖
拉奥手办

C奖
精美原画

D奖
杰基的面具
（这个可以戴在头上吗？）

E奖
雷牙与风牙的托盘装饰

F奖
马克杯

G奖
双面杯垫（其中一面是被杀死时的造型）

H奖
文件夹

10月中旬，SEGA将在全日本所有的7-11连锁便利店中，开展《北斗神拳》的幸运抽奖活动。顾客花600日元即可抽奖一次，奖品从A奖到I奖应有尽有，而且不会有空签。该抽奖活动是为了纪念漫画《北斗神拳》连载30周年而举办的。来看看活动的豪华奖品吧。

I奖
名言毛巾

狩猎前夜！媒体参入“狩王决定战”！

虫无价 提供

上辑在Capcom的展台活动部分，曾提到了“狩王决定战”即将召开的事情。10月2日，就在举国上下沉浸在国庆节的欢乐人潮当中之时，Capcom号召了被选中的岛国媒体，在圣地秋叶原召开了一场面对媒体的“狩王决定战”。猎人们都很熟悉的辻本良三和萩原良辅负责主持这次活动。

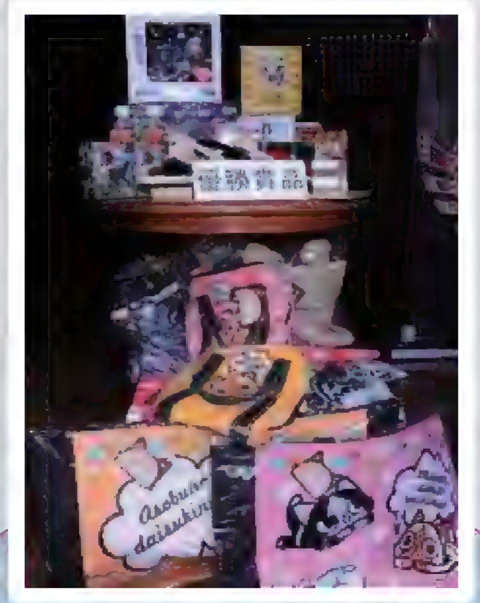
首先是初赛遴选，各地媒体按照公司所在地区被分成了五组，每组成绩最好的三支队伍将获得晋级决赛的资格。初赛内容和正式的“狩王决定战”相同，两人一组的猎人们需要在斗技场内以最短时间击败大怪鸟“羊库库老师”。虽然可使用武器众多，不过片手剑有着压倒性的人气，几乎到了人手一把的地步。大多数队伍都是采取先用《怪物猎人4》新增的“乘骑攻击”将大怪鸟推倒，然后再对着鸡翅一阵乱削的打法。最后5个地区分组的15强诞生，其中最快的队伍仅用了3分7秒便击败了大怪鸟。

决赛的对手则是《怪物猎人4》新增的怪物奇猿狐，场地也不再是平坦的斗技场而改为奇猿狐的主场。身为为新加入的高低差地形而特别打造的怪物，奇猿狐在高低差场景可谓是如鱼得水，身形奇诡。15强的队伍不再拘泥于片手剑而各自换上拿手的武器，即使如此还是被上蹿下跳的奇猿狐玩弄于股掌之中。最终，发挥稳定的“V JUMP”队伍以3分28秒的成绩取得了优胜，成为媒体当中的“狩王”！

决赛的前六名以及败者复活战的优胜者，将获得此次活动的特别奖品：“与小猪同行！信州长野涉温泉双人招待券”，其余的决赛选手则得到由Capcom所送出的《怪物猎人》周边。至于初赛便被淘汰的各路媒体，也得到了最好的礼物：新闻题材一条（笑）。

▲聚精会神的猎人们，大屏幕上可见正被“乘骑攻击”的奇猿狐。

▲上台领奖的“V JUMP”队代表，外表和实力都是满分！

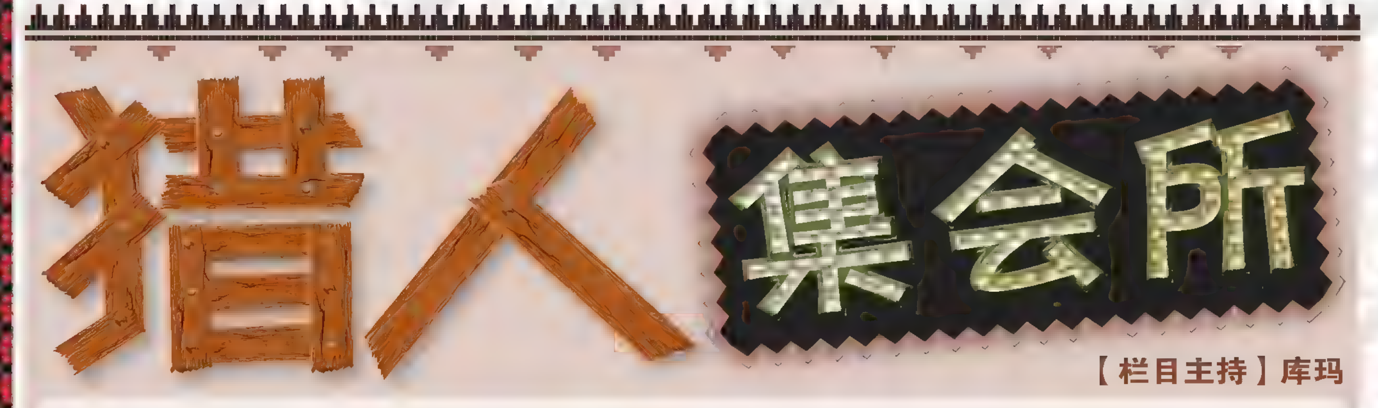


►去不了温泉的选手则有机会得到这些，说不定更不错？

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

FIE CLAUSSELL
COUNT DOWN "60"
苍穹：下一秒就是要翻滚的节奏么？
阿鲁：才不会翻滚，用非的话来说就是："麻烦死了"。
Thors Military Academy
Artillery Crass "Ⅶ"



【栏目主持】库玛

借着此次“《怪物猎人》系列”的全新力作——《怪物猎人4》的热力登场，“猎人集会所”栏目再度复活！小编希望能和大家一起来探索全新的《怪物猎人4》、从游戏背景来深入了解这款系列游戏，并且今后还会通过四格的形式来与大家分享编辑部里猎人们征程上的各种趣事！那么回归的第一辑就让我们首先来对《怪物猎人4》中的全新要素进行一个大总结吧。

《怪物猎人》全新要素大集合

关键词 美国西部开拓风情

在《怪物猎人》的系列前作中，美术风格历经了原始野性的村落、中世纪王国以及和风的温泉村等风格转变，在本作中则采用了“美国西部开拓”风格。美国西部开拓是指18至19世纪，冒险家们在荒凉广袤的美国西部进行移民开拓的过程，代表了人类一往无前的冒险精神。因此游戏背景音乐中可以听到极富浪漫主义色彩的西部牛仔音乐，并且也出现了十分有特色的印第安式大篷车，这些都代表了美国西部开拓时期的印第安文化元素。制作猫饭的猫大厨则被指出象征了在淘金热里来到美国西部的中国移民。虽然深究当时的历史的话，这两种元素里都隐含了人类的残忍，但想必《怪物猎人》的世界里更希望强调的还是在未知且极端的环境下人类坚韧不拔地征服自然的冒险精神吧。

▼加工担当的服饰也是西部牛仔风十足。

◀一身牛仔风格装束的团长带领成员们踏上旅程一路前行，这不正是对西部牛仔这一经典开拓者形象的最好诠释吗？

关键词 剧情

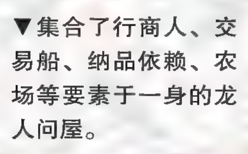
说到《怪物猎人》的剧情估计不少玩家都是嗤之以鼻的，甚至也有人说以前《怪物猎人》的剧情就只是玩家与玩家通过打怪共同成长而已。但在本作中关键的村任务都被剧情衔接了起来，并且玩家也由此踏遍了世界地图上的一个又一个村落。故事从团长得到一块神秘的鳞片开始，在经历了一番追寻后不仅发现了狂龙病毒这一威胁，还从黑蚀龙变身后的天回龙手上保护了村落。纵观整个过程都回荡着一股和同伴们一起历险的热血。

关键词 过场动画

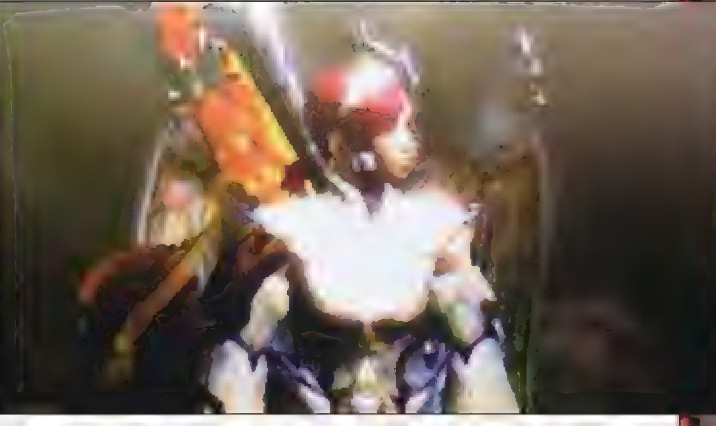
本作的即时演算得到了很高的强化，玩家当时的形象会出现在过场动画中，通过怪物攻击玩家角色的动画不仅可以得知怪物的大致招数，从角色逃脱躲避的动画中玩家们还可以得到一些对付怪物的提示。在多名玩家进行的集会任务中，会以接任务角色作为主视角来上演过场动画。

关键词 龙人问屋

由于本作中玩家并不是在一个村落里固定行动，为了方便不断移动的玩家，“龙人问屋”这个全新的功能设施登场了。这个功能完全替代了前作中的农场，玩家们可以在这里用旅团点数来增加自己的素材、入手本作中不登场怪物的素材、直接用旅团点数来交换素材、或者完成村里NPC的纳品委托提升雇佣艾鲁猫上限或者食材的等级，有时也会得到比较珍稀的道具。



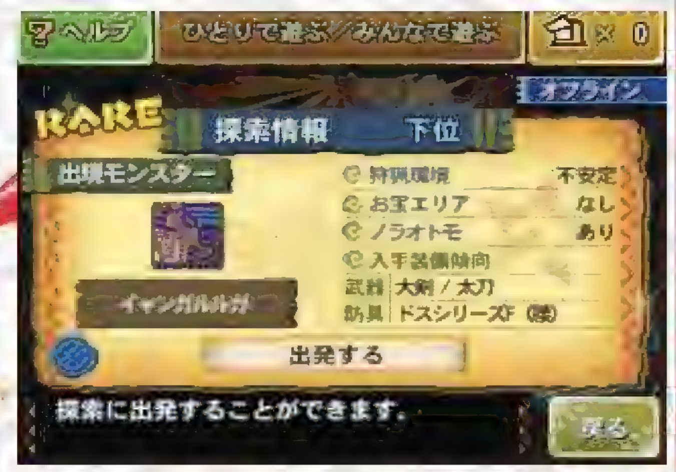
▼集合了行商人、交易船、纳品依赖、农场等要素于一身的龙人问屋。



◀▲当玩家通过自宅的房间服务回顾过场动画时，玩家此时的形象也会通过即时演算出现在动画里。

关键词 探索任务

本作中“未知の树海”是专为探索任务准备的地图，在这个每次都会重置的随机地图里，玩家们可以得到很多稀有的素材。并且一些不会在集会或者村任务里出现的怪物，比如麒麟也会出现在探索任务里。当探索情报里的“お宝エリア（宝藏区）”显示“あり（有）”时，玩家们可以在挖矿点得到发掘装备，在植物采集点得到稀有的“龙仙花”或者“龙仙花の种”。



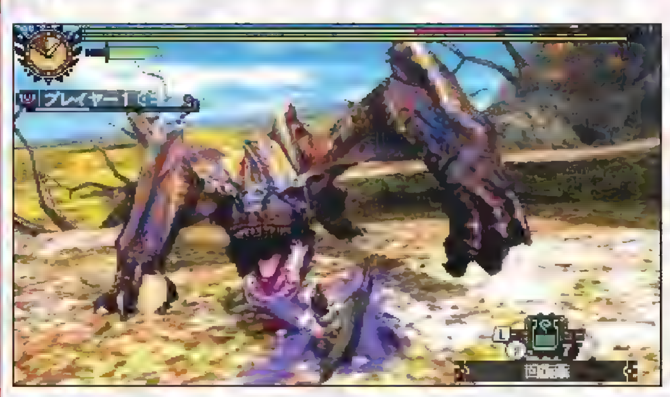
▲探索情报的画面。玩家可在此查看出现的怪物、狩猎环境的情况、有无宝藏区，以及有没有被困的ブ－ギ－（小猪）在，有的话玩家在地图里遇到的小猪后就可以得到小猪的服装，并且小猪离开后还会掉落稀有道具——“龙仙花の种”。

关键词 高低差战斗与乘骑攻击

加入高低差这种将战场立体化的设定，以及利用高低差发动的乘骑攻击都成为了本作中最大的亮点。除了怪物自身的状态会对乘骑攻击的成功率有一定影响外（比如一些怪在发怒状态下就算乘骑成功了也很容易被甩下来），玩家自身的耐力也是至关重要的因素。因此在发动乘骑前，玩家最好保持有足够的耐力，或者在乘骑之前磕一瓶强走吧！

关键词 狂龙病毒

当感染了狂龙病毒的怪物在濒死倒地后，就会从口里吐出黑烟，然后再度满血带着狂暴状态原地复活，这种状态在本作中就被称为“狂龙化”。所以狂龙病毒的设定应该是当怪物在濒死状态下，其自身抵抗力被削弱到一定程度后才会被病毒侵蚀引发狂龙症。但从本作中怪物感染狂龙病毒的情况来看，古龙种或者稀少种都没有被感染的个例，想必拥有压倒性力量的它们不容易感染上狂龙病毒吧。



▲感染了狂龙病毒的猎人，其身体周围会带有紫色的粒子以及黑色的烟雾。

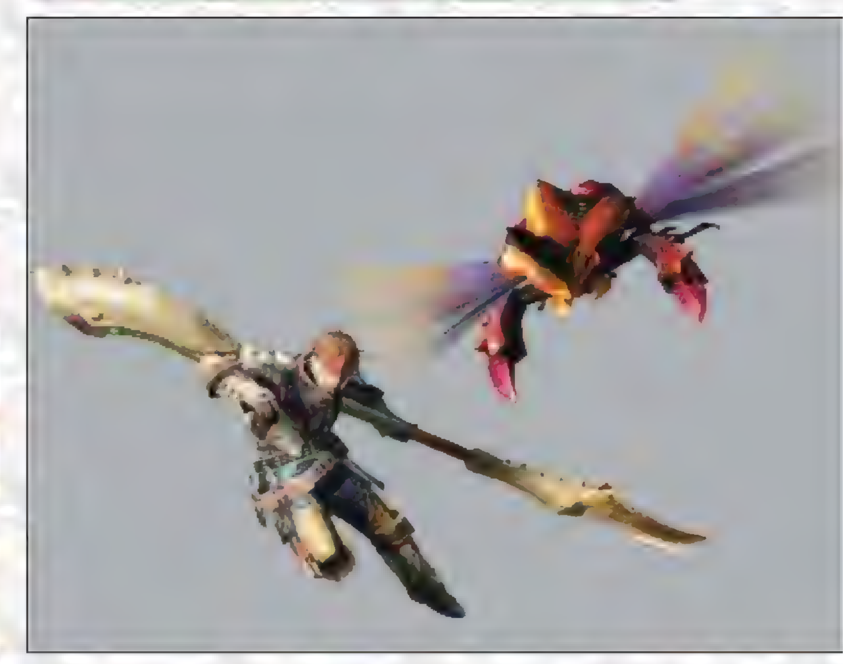
关键词 新怪物

游戏发行已经有一段时间了，想必玩家们基本上已经见识了本作中的新怪们了吧。本作中新增了神出鬼没。被重重谜团包围的黑蚀龙、移动速度极快攻击迅猛的奇猿狐、战斗中会多次变身的化鲛、用巨石进行攻击的鬼蛙、玩捆绑Play的影蜘蛛、利用合体技能让玩家大伤脑筋的彻甲虫和重甲虫等等，这些怪物无论从造型还是出招方式都别具一格。再加上亚种中新增的麒麟亚种、岩龙亚种和稀少种的大轰龙，本作可以说把怪物“虐”人的档次又提升了不少。

▲本作的标题怪——黑蚀龙，也是新增怪物之一。

关键词 新武器

操虫棍


▲给人全新操作体验的武器——操虫棍。

蓄力斧

▲集防守与攻击为一体的全面武器——蓄能斧。

本作新增了操虫棍与蓄能斧这两把武器。从联机时画面上会出现一大波手执操虫棍的猎人来看，操虫棍的众多逆天设定在本作中可谓深得玩家的心。无论是忽视地形利用“撑杆跳”即可进行乘骑、还是利用虫子吸取怪物体液强化自身属性等招数都让操虫棍成为了本作最为适合虐怪的武器。蓄能斧则既能像片手剑一样集攻防为一体，还可以变身为挥舞起来十分豪爽的巨斧，十分灵活。

关键词 艾鲁猫的合体技

在本作中如果玩家带上两只艾鲁猫一同任务的话，就可以让他们展现合体技。合体技共分三种，有可进行强力输出的猫猫火龙车（ネコ式火龙车）、提升猎人体力和耐力最大值的猫猫应援乐团（ネコ式应援乐团）、以及扰乱怪物视线，为猎人的进攻和回复制造机会的猫猫突击队（ネコ式突击队）。

关键词 Wi-Fi联机

这一实用功能让玩家与玩家间的互动变得更为便利，通俗点说就是弱小的玩家可以尽情地抱大腿划水，强力的玩家可以展现自己的魅力。当然了，最重要的还是大家不用再被地理限制，只要有无线网，你就可以与来自世界各地的猎人们联机！有什么能比一群人冲上去对着怪一堆乱揍更爽呢！

猎人小辞典

怪物猎人

怪物猎人是专门以狩猎为生的人，一般简称为猎人。

猎人的主要工作是讨伐数量过多的怪物，消除怪物的威胁，并以让人类文明更加繁荣，与自然和谐共存为目标，因此绝对不是以歼灭怪物为目标而创立的职业。成为猎人的人可能动机和目的都有所不同，并且选择猎人这个职业的多为人类，龙人族和兽人族的猎人十分少见。基本上所有的猎人都会隶属于猎人公会。猎人也是《MH》世界中最为危险的职业，事实上每年都有很多猎人在任务中丧命。但另一方面猎人这个职业也会带来丰厚的收入，并会受到世人景仰。

在《MH》的世界中猎人的业务已经完全商业化，将自己手中的情报轻易交给他人的话会被业内认为是愚蠢无比。因此不少猎人都会在关于怪物的情报或是调合术的传授上收取相应的报酬，只有互相信赖的同伴之间会尽可能地共享情报。至于成为猎人的年龄限制目前还仍不得而知，但在《MH》的世界中也还是活跃着一些才十多岁的年轻猎人。猎人的引退年限会因人而异，有的人在赚取一定积蓄后就会退出，但也有猎人抱着服役到死的信念。相反，因残废或殒命而不得不退出的猎人也不在少数。

第九美术馆

栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

《妖怪手表》与日本妖怪画（上）

“妖怪”这个充满了怪力乱神的元素在科技日益发达的今天反而成为了一种流行文化，并发展出了“妖怪学”这一民俗学科。在日本，有关妖怪的传说形形色色，并成为了日本文化的一个重要组成部分。今年7月，由Level-5发行的《妖怪手表》就将日本妖怪文化进行了“旧瓶新装”，使之变得更接近现代社会。在这款充满童趣诙谐的游戏作品中，除了设计者们设计的原创妖怪和借鉴西洋恶魔的妖怪角色外，还保留着一些原汁原味的日本本土妖怪。这些妖怪角色大多也继承了日本妖怪画作中的形象特征。那么这一辑的第九美术馆就让我们来一起探寻一下《妖怪手表》里的这些传统日本妖怪和日本妖怪画的关联吧！

日本妖怪画的名家

↑《百鬼夜行绘卷》，描绘了深夜里在街市里游荡的妖怪们。这个现存于日本大德寺真珠庵的绘卷被公认为最古老的百鬼夜行画作藏本。

日本妖怪画的历史可以追溯到室町时代，被誉为“妖怪画开山第一人”的土佐光信绘制了著名的《百鬼夜行绘卷》。江户时代的鸟山石燕在安永5年（1776年）完成了《画图百鬼夜行》三部曲，其中网罗的约两百多种妖怪为今日人们所熟悉的妖怪造型打下了基础。其笔下的妖怪并不是集中地表现阴森恐怖的氛围，而是通过隐喻及暗喻的手法为妖怪的形象添加了一些奇妙的元素。当代日本妖怪学者、漫画家水木茂就深受鸟山石燕的影响，其作品在继承

了鸟山石燕的妖怪体系的同时也对其进行了拓展，水木茂现今也被尊称为日本妖怪学界的宗师级人物。人气小说家京极夏彦也在创作小说的同时参考了鸟山石燕的画作，为自己的作品增添了诡秘艳丽的光华。

↑ 葛饰北斋的画像。他被公认为日本美术史上最奇特、最有才气的画家之一。

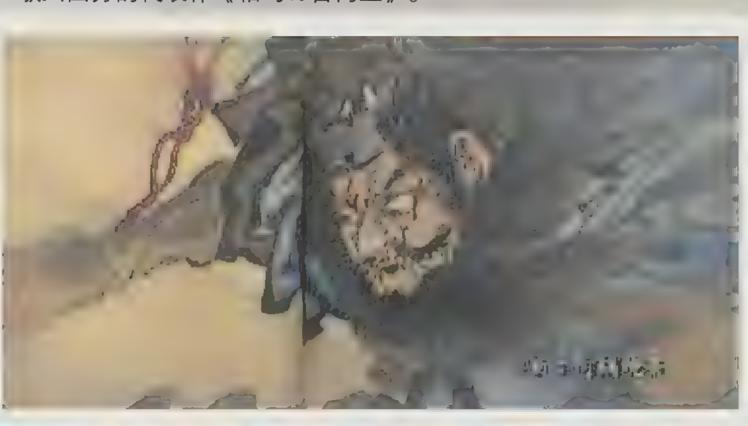
除此之外，同为江户时代浮世绘画家的葛饰北斋在妖怪画绘制方面也是十分有名，这位经常去刑场上写生尸体的名家把从中获得的灵感都融入到了《百物语》这部妖怪画作里，于是坐在井边数手指的女鬼阿菊、日本最丑的女人阿岩等等经典的妖怪角色也得以诞生。

→葛饰北斋的代表作——《百物语》中的画作。

↑ 歌川国芳的代表作《相马の古内里》。

歌川国芳也是江户时代的代表性浮世绘画家之一，虽然在妖怪画方面不如自己的弟子河锅晓斋那么颇负盛名，但也留下了许多传世的妖怪名画。

幕末时代的河锅晓斋是鸟山石燕之后最富盛名的妖怪画绘师。在妖怪画的创作上，其深受土佐光信画风的影响并同时有意结合了鸟山石燕的画风，其笔下的妖怪都十分栩栩如生。



←河锅晓斋的妖怪画也有被收录在动画《地狱少女》的片头。

↑水木茂在第二次世界大战中失去了左臂，但这并不阻碍他绘制出一部又一部与妖怪有关的有趣作品。

↑水木茂的作品也可谓是关于妖怪的百科全书。

在近现代的历程中，妖怪画师谱系却几乎中断，一直到进入六、七十年代，才由漫画家水木茂重新复兴。水木茂的绰号是“妖怪博士”，其最富盛名的代表作就是再版多次，并被改编为动画和真人作品的《鬼太郎》。他自小就对妖怪有着浓厚的兴趣，因此纵观其创作生涯也主要是围绕着妖怪而展开，其创作的故事和笔下的人物也实实在在地影响了好几代漫画人。

《妖怪手表》与日本妖怪画

在最初的民间故事中，妖怪往往造型恐怖，让人望而生畏。但《妖怪手表》里的妖怪不仅个性十足，其萌感十足的造型也会让人大呼可爱。下面就让我们来对比一下《妖怪手表》与日本妖怪画中的妖怪的不同吧！

云外镜（うんがい镜）

《妖怪手表》里的云外镜就像《哆啦A梦》中的随意门一样，玩家们可以通过它前往的很多地方。在鸟山石燕创作的《百器徒然袋》中，云外镜是一面普通的镜子历经百年后幻化而成的妖怪，可映照出人的魔性以及隐藏的妖怪们。

↑《妖怪手表》里的云外镜。

从形象上来看，云外镜因为又称“紫镜”，因此《妖怪手表》里的云外镜被做成了紫色的外形。并且在鸟山石燕的画作中云外镜的吐舌头姿势也在游戏中完整地保留了下来，这也突出了其带点可爱的形象特质。

↑鸟山石燕笔下的云外镜。

天狗

天狗在日本民间被用来形容对山岳的敬畏与恐惧。由于天狗与山有着十分密切的关系，也因此天狗不只代表邪恶，也经常以善神的身份登场，所以天狗总的来说比其他妖怪的地位要高出一些。天狗分为大天狗和小天狗，小天狗也被称为鸟天狗或鸦天狗。大天狗拥有比其他天狗强大的神力和超能力。穿着修验僧服和高齿木屐、手持宝槌和可以扇起强力的飓风的叶团扇。而小天狗的特征是有着和乌鸦一样的尖嘴及羽翼，和大天狗一样身着修验僧服，剑术高超。

↑《妖怪手表》里的天狗。

↑鸟山石燕笔下的天狗形象。

从图中可以看出鸟山石燕和歌川国芳笔下的天狗都偏向小天狗的形象。而《妖怪手表》里的天狗明显是法力高深的大天狗，只是手上应拿着的羽扇和宝槌只保留了羽扇。

↑歌川国芳笔下的天狗。

未完待续

栏目主持：半夏

动森村委会

不知不觉日版的《动物之森》已经发售快一年了，也不知道在各大版块曾经发文说要一直玩下去的玩家们还剩下多少。在年底这个大作横行的时期，在《MH4》和《口袋X·Y》的双重冲击下，玩家身边还有坚持不懈的中国好森友么？今天就由《动森》玩家V_KIDS来介绍几位，《动森》已经成为他们生活一部分的好森友。

好森友，一起走

文 V_KIDS

纳凉（梦番：1500-2273-8114）

一位资深《动森》玩家，也是气质御姐。NDS版的《动森》就玩了4年左右，3DS版出来之后又开始了新的旅程。可能是工作关系，《动森》没办法每天玩，纳凉会选择将时间固定，等有空的时候再赶进度。特殊能力是化身为“触手怪”，而且喜欢大叔类型的村民。

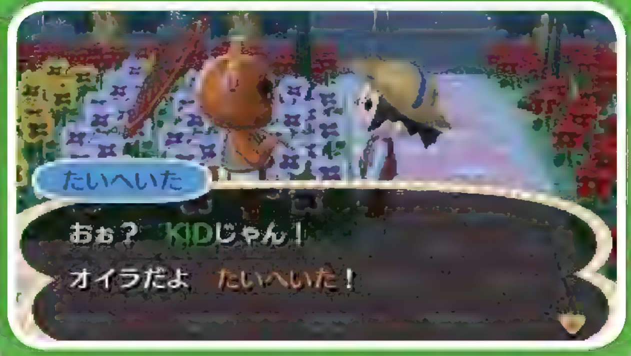
来到纳凉的season村，映入眼帘的是独特的樱花村徽。左下角的LOGO说明这图案是独一无二的哦。从村徽开始就霸气外露，不知道“触手怪”的村子是怎么样的呢，一起来看看吧。

出了车站遇到纳凉，笔者赶快求合影啊！御姐果然还是适合长裙，而且还是自己做的。地上是六块地砖拼成的欢迎图案，也是有特别的LOGO：“WELCOM TO SEASON”。我问了一下纳凉这样一幅画大概要做多久，她说可能要几天的时间，而且眼睛经常盯着这些小格子很容易花，最后因为爱还是把它们做完了。像素

者这种手残党真是望洋兴叹，想想自己只会拷贝QR码和画一些简单的图案，至今还没画过衣服（泪）。

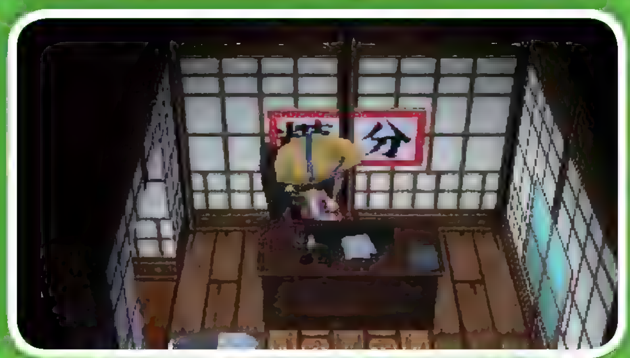
纳凉村中的小细节做得也非常棒，像车站旁边有一小块GIFT图标，主人会把一些水果和钱放在那边。如果有新人玩家来参观可以自行拿走，这也避免了联机时遇到不熟悉的人随意拿主人东西的情况。在参观的过程中，在各地都可以看到这种“规划中”的图案。纳凉总设计师对整个村有一个非常详细的规划，据我所知她还画了一张设计图，将这些需要用的土地标出来，以后要整改就容易很多。

“触手怪”画的除了地砖，当然也



少不了衣服！裁缝店里摆着一排《进击的巨人》里兵团的上衣，笔者赶快拷贝了下来。除了展示出来的这部分，还有旗袍等等的原创裙子。笔者以前来拷贝过一件旗袍，配上丸子头和油纸伞，完美地变成了中国风女孩。将兵团的衣服大量展示出来，村民们也会选用这些衣服。比如图中的粗眉熊就穿上了，而且非常合身。

笔者是《银魂》的粉丝，在路过这间房子的时候看到门口的牌子竟然是银桑，还有一个红色的小箭头指向旁边的房子，难道这就是动森中的万事屋么？赶快一起去看看。



进到里面真的发现了银桑的办公地点。墙上贴着代表性的“糖分”，以及侧面入座的沙发椅，笔者赶快坐上去体验一下。纳凉的室内设计有一种简约而不简单的风格，像万事屋这一间用到的都是各种不同风格的家具，而且每一件分开来看与动画的相似度不太高。但是他们组合在一起的时候，有没有一种跟原作画面MATCH的感觉呢？

虫叫兽（梦番：1300-1820-7842）

虫叫兽原名兽叫虫，非常喜欢与昆虫有关的东西，当然动物类也很有爱。因为虫叫兽懂日语，经常帮助笔者这种日语渣渣。像去日站交换物品什么的，虫叫兽都帮了笔者很多忙。他同时也是动森[illegible]时

非常活跃的一名玩家，曾经穿过正义披风前来赴会。叫兽一直都在实施一项伟大的计划，就是收集不同的猴子村民，但是有时候运气不佳，住进来了阿姨猩猩和狒狒等等。

在虫叫兽的村子里晃悠，看见一块板子笔者就往上钻。伴随着这截图的“咔嚓”一声得到这张照片。细细一看怎么觉得不太对劲啊，画板上的水井不就是身后的那口么！而且从水井中钻出来的人怎么还穿着西服，难道是葱哥？葱哥你怎么了！

来到叫兽的大厅，传入耳朵的就是知了吱吱呀呀的叫声。虫叫兽最爱的动森家具套装就是抓虫大会获得的昆虫套了。在墙边摆放着各式各样的奇特昆虫，而右下角这个很多脚的难道就是狼蛛？里面的蝉音响播着欢快的音乐，再加上知了的叫声。一股夏天的活力气息扑面而来。

虫叫兽的另一间房子就是传说中的土偶之家。上百种的土偶按照不同的系列都归拢在一块，不再是杂乱无章的堆积。比如这个就是大厅的云端土偶间。想收集全套的土偶并不容易，经常会挖到重复的。不知道不太喜欢土偶的玩家，看了这个整齐有序的土偶之家，会不会对土偶有一些改观呢？

宝妮（梦番：2800-0572-2580）

一位足迹遍布港澳台的设计师少女，经常喜欢黑笔者。每周坚持买萝卜，坚信着终能获得一亿徽章。从刚开始的手残党，慢慢在向“触手怪”进化。喜欢各种可爱的村民，而且一直觊觎着笔者的美宝熊。虽然一直被黑，笔者有困难的时候宝妮还是会热心帮忙的。

进村先跟村长求合影，问到有什么话想说的时候，宝妮：“这是粉发小村姑的家。”可能第一次上镜比较紧张，居然还做出了这个表情。

来到村公所前，看到了这张村旗，感叹自己什么时候才能进化成“触手怪”啊！这样看上去，仿佛白色的独角兽正在星空中朝圆月奔跑。宝妮还画过一些很赞的衣服，比如日本和服等，在烟火大会那天穿出来真是很漂亮。

皓月当空，笔者静静地坐在车站旁的长椅上，享受着这片刻的宁静。不同的村庄给我带来的感受都不一样，宝妮的村子感觉很朴实。旁边的时计就要到11点了，漫漫长夜才正式开始。如果是在夏天，树上的蝉"知了知了"地叫，这将是一副美丽的图画。

某间房子内，摆放着各式的村民照片。宝妮村很多奇葩的村民，比如上方的章鱼小丸子，头上插着一根竹签居然还耐看，每次笔者拜访时都会去看看。还有右边的一对企鹅夫妇以及中间的土豪猪。虽说宝妮跟其他玩家一样都喜欢可爱的村民，可是村民住下后却也不舍得让他们离开了，这可能就是对游戏的爱吧。

笔者十分感谢各位森友们这近一年的陪伴和支持，这款游戏让我认识了不同的朋友。我们几乎每月办一次小型聚会，大家见见面联机玩一玩。在各种大作的冲击下，每天留给《动森》的时间并不多，尽管如此，笔者每天还是抽出半个多小时进游戏去跟村民说说话，参加一下节日庆典什么的。后期虽然大家的钱都不少，不过遇到高价萝卜还是会在群里喊一下。好森友，一起走。正是有这些朋友的陪伴，《动森》才能一直走下去。

10月节日一览

树木开始渐渐褪去绿色，季节开始步入秋天，10月最大的万圣节即将开始，村子的商店也开始贩卖各种万圣节相关道具。

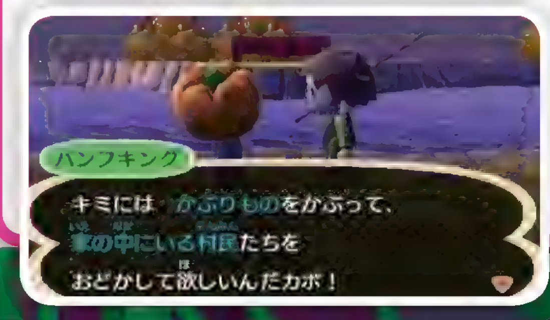
HHA加分家具：アキアカネ、サケ、キングサ－モン、ガイコツのかぶりもの、オオカミおとこのマスク、オバケのかぶりもの、フランケンのマスク、ミイラのかぶりもの、ムシのかぶりもの

万圣节

时间：10月31日 18：00～24：00

10月1日～7日パンプキング会出现在村中请求玩家帮他吓唬村民们。在万圣节到来之前尽量多地搜集万圣节装饰物（各种假面）和糖果。万圣节开始后穿着万圣节服饰去居民家中吓唬他们，每个村民都会害怕不同的装扮，成功吓唬了他们就能得到棒棒糖，如果失败就要和他们进行猜拳，赢了能够得到糖果，输了就要遭到他们恶作剧（如果失败可以出门后更换装扮再进去）。

在村子里有パンプキング和戴着南瓜头的村民们，他们发现玩家就会追着玩家跑，如果是村民的话给他们糖果就能得到村民害怕的装扮提示，如果是パンプキング的话给他棒棒糖就能得到非卖品的恐怖系列家具，给他糖果会得到期间限定的万圣节家具。



华彩无双

栏目主持：苍穹

《无双大蛇2 终极版》已于9月底发售，作为PSV平台的第二款《无双》，《大蛇2U》追加了4章的全新的内容，对原作的剧情做了进一步的丰富和补完，本辑专栏就来聊一聊《大蛇2》的穿越剧情。

文 哲勒

因果律与因果悖论

——浅谈《无双大蛇2 终极版》的穿越剧情

无论《大蛇2》还是《大蛇2U》，剧情自始至终都是围绕着穿越展开的。穿越会带来什么影响？最直接的影响是改变过去，而间接影响则是产生无数的平行世界。以一个例子简单说明何为“平行世界”——你在同一时间段选择拾起或不拾起一个球，将会产生两个平行世界。再往后延伸，你在后来发现必须拾起那个球，于是通过时光隧道回到过去拾获该球，那么该平行世界将会出现两个你。以此为例代入《大蛇2》和《大蛇2U》，为下文说明。

《大蛇2》的穿越

《大蛇2》剧情以回到过去改变命运为卖点，玩家一开始就站在世界毁灭的绝望顶峰迎战妖蛇，打着毫无胜算的仗、看着一个个同伴离去。但这并不是故事的终结，而是整个故事的开端。辉夜带着最后的希望给予马超等人穿越时空的力量，回到破灭前的过去改写历史。通关后玩家会发现游戏的展开顺序是4章→1章→2章→3章，但按时间轴排列则是3章→1章→2章→4章。4章为妖蛇出现后群雄惨败的绝望世界，1、2章为妖蛇出现但群雄尚在的世界，3章为妖蛇出现前的世界。完成以上三章的剧情，才会出现改变后的四章、与妖蛇对抗的结局。1～3章改变过去影响第4章的决战，最终力挽狂澜、拯救世人。这剧情看似给力，但个中疑点却让人云里云雾，尤其是穿越后造成的平行世界。2代的时候笔者曾深思过，辉夜所使用的回到某人过去记忆的穿越只是一种意识的回溯。何以见得？倘若马超、司马昭、竹中半兵卫等人一开始就是进行肉体的时间旅行，那么必定会产生同一时间轴中两个相同角色的情况。但本传并没出现这种情况，故只能解释此种时间旅行是不同时间同一个人的意识穿越。如此一来过去的人拥有未来的

意识，便可防范于未然，从而不矛盾地改变过去、影响未来。

《大蛇2U》的穿越

《大蛇2U》新增的剧情也离不开时间旅行，但这次回溯的重点有二。其一是玉藻前使用神镜惹起争乱前的过去，一开始的“争乱篇”和群雄被封印在镜子里的“镜像篇”是这个过去的体现。此过去最终以部分英杰逃离镜子封印、返回现实世界为契机，他们用辉夜的力量回溯至玉藻前刚开始使用神镜为祸世人之前，抢夺神镜并解救镜子里的英杰，同时阻止群雄争乱，最终团结众人把玉藻前再度封印。此为第6章的穿越内容，该章节的时间回溯也可以意识的穿越来实现。

然而令人惊讶的是第7章剧情的展开——回到远古时期仙人伏羲的过去！这次穿越的目的是为了用完整的镜子完全封印玉藻前，自觉其力不足的伏羲带上人类的小伙伴回到了过去。此举让笔者之前的猜测被完全推翻。因为是远古的过去，时间轴而论三国、战国群雄都是不存在的，故无法以意识回溯的方式进行时间旅行。也正因为群雄不存在，所以肉体平移也不会产生矛盾。这看似不矛盾可笔者却产生了更多的疑问，结论是，除非辉夜的记忆读档行为支持意识平移和肉体平移两种方式，否则在《大蛇2》本传的数次时光旅行若是以肉体同时穿越为前提，他们所篡改历史早已产生了无数个平行世界，这乍看很拉风的设定却细思恐极。

因果悖论

《大蛇2U》第7章的重点是回到伏羲的过去、获得完整的镜子。而镜子最后一次完整的时间即为伏羲最后一次觐见天帝的时间，其后天帝被远吕智杀害，远吕智则被封印在五行山，而镜子也破损了。五行山这个封印地点是《魔王再临》的设定，参见妲己的外传“五行山脱出战”，此战役最终妲己解放远吕智并成就了初代的世界。以上是整个故事的因果大前提，然而第七章完全推翻了此前因后果，伏羲不但把天帝从远吕智手中救下、还复原了神镜，并在古志成由天帝亲手封印了远吕智。虽然远吕智本身的处置还是被封印，看似一点也不前后矛盾，但这设定也是细思恐极。初代由妲己在五行山解封远吕智才造就了后面的故事，而《大蛇2U》的这次改变让远吕智的封印地点移至古志城，那么妲己在五行山邂逅远吕智的未来将不复存在，自然也就没后面的故事了。辉夜穿越过去的力量一早就可用来拯救天帝，编剧似乎也注意到这个漏洞，特别编了一个“回到过去拯救天帝是仙界禁忌，但这次为了苍生必须打破这个禁忌”的说法，至于对整个悖论本身却没有任何说明。

《大蛇2U》的穿越故事创意良好，树状结构交代也相当完善，但也仅限创意好，设定上不够严谨、不可深究。笔者这种深究党看着OP里同角色混战的场面，以为官方终于考虑到平行世界的问题，但玩下去却发觉完全不是这回事。上面所述的因果律背弃完全可以当成一种假想剧情看待。实际上《大蛇2U》的支线中就夹带了不少假想剧情，中心都是“假如我当时没怎样”，然后进行回溯改变过去。论据是2代的真结局并不是《大蛇2U》的后续剧情走势，因此真结局大家返回各自世界可作为假想结局看待，《大蛇2U》最后的结局也可能未必就是续作的剧情走势，可能只是一种假想的完美结局。

不过“《大蛇》系列”远吕智不停复活然后战败的模式也将要走到尽头，所以《大蛇2U》安排了另一个大妖怪作为BOSS登场。“九尾篇”时间轴虽有点说不清的地方可最后尚且能自圆其说，为挂名主角远吕智专门做的身分揭秘的“过去篇”反而出现了剧情BUG，有点狗尾续貂、画虎不成反类犬的嫌疑。虽然远吕智的身分秘密真的很令人震惊，但也不能改变编剧吃书的事实。所以《大蛇2U》剧情上的进步仅仅是BOSS已不固定为远吕智，不排除以后的3代中“大蛇”这一称谓只作为挂名故事背景，对此，笔者就不多做臆测了。

幸闪必加魂

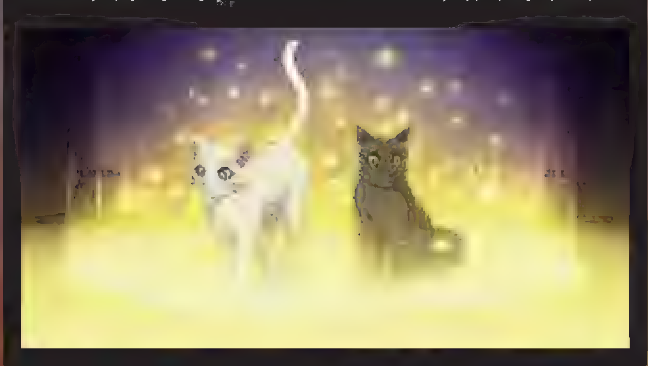
说完魔装机神操者，那么这一辑就说说魔装机神操者所持有的使魔吧。首先必须明确几点：使魔是本人潜意识的反应，创造使魔的主要目的是为了帮助操者执行魔装机神的辅助系统操作，另外它们也负责操纵使魔浮游炮进行攻击，而操者所持有的使魔数量是根据该魔装机神的使魔浮游炮数量而定的。

文 古梓

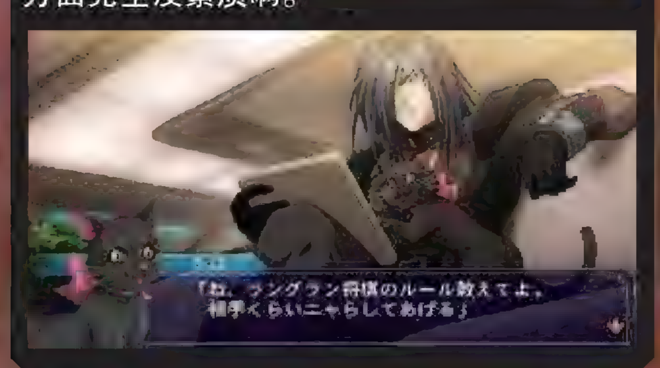
小黑和小白

正树的使魔是一只金眼黑猫和一只蓝眼白猫，对起名字毫无灵感的正树索性直接就给它们起名为クロ和シロ，这名字毫无典故，就是纯粹把日语中黑和白的假名凑出来。普蕾西亚很喜欢这两只猫，给小黑红色蝴蝶结，给小白金色铃铛，这也恰巧符合小黑女性性格和小白男性性格的特点。或许是因为过于直接反映出正树的性格，所以小白有着好胜的一面，小黑则相对要思虑周全得多，所以经常在他人闹成一团的时候负责吐槽并加以制止。按照设定，使魔一般都隐藏在主人的影子里，需要时才出现，但这两只小猫显然自由得很，从未见它们藏起来过，就算正树因为什么事情昏迷了（例如气消耗过大或者喝了楠叶的营养剂），也会继续待在其身边照顾他。有意思的是，使魔虽然只是想象的实体化，可小黑和小白却几乎具备了猫的所有本能。例如它们都喜欢鱼和牛奶，又十分害怕“把你们做成三味线（日本一种古乐器，该乐器的琴身按照古制法是用一整张猫皮做的）”此类话语。

前面说过，使魔是负责魔装机神的辅助系统操作的，可小黑和小白负责的领域显



然要广得多。除了操作雷达和使魔浮游炮外，还得兼顾起导航仪的职能，要知道正树的路痴毛病可是出了名的，如果没有它们纠正方向，就算让赛巴斯塔绕着地球飞再多圈估计也到不了目的地。而且因为它们的手和嘴巴异常灵巧，有时候还得帮助连接赛巴斯塔的配线、修理电子机器，真应验了日本那句谚语“忙得连猫的爪子都要借来用（意指忙得不可开交）”。不过小黑似乎也注意到正树这个主人太不靠谱，所以开始逐步逼着正树自己维护赛巴斯塔，真不知道到底谁是主人谁是使魔了。虽然它们基本继承了正树的知识和记忆，但相比起主人刚到拉·基亚斯时的完全搞不清楚状况，它们却很喜欢学习，没过多久，就是正树不明白的东西它们也都搞清楚了，学习能力之强可见一斑。《ROE》里有一幕特别有意思，闲来无事的小黑看到伽恩正在看兰古兰象棋的教材资料，突然起了兴趣便跳上去一起看，还说等它学会了就陪伽恩一起下，结果几天后小黑还真学会了，而且居然连着四次都将死了伽恩，这让他十分无语。后来它们甚至连简单的魔法和解咒原理都掌握了，每当聊到相关话题，它们总能侃侃而谈，搞得一旁不明所以的正树很是尴尬。这时候总会有人吐槽，你们真的是正树的使魔吗？而小黑和小白只能发出一声叹息：“谁叫我们的主人在魔法方面完全没素质啊。”



朗西奥

炎龙的使魔外表看起来就是一头黑豹，但炎龙坚称其是中国传说中的神兽“风生兽”。至于这名字其实还有待商榷，既然是中国神兽，炎龙又是个不折不扣的中国人，那好歹给起个中国风的名字吧。虽然该名字日文的确是可以找到一个对应的汉字标注“蓝鞘”，可惜官方并没有明示，所以这里还是用音译的名字朗西奥。关于朗西奥，对其有了一定接触的琉妮曾评价它像动画《巴比伦2世》里的罗德姆（同样是黑豹，也能进行潜入谍报工作并保护主人），巧的是朗西奥的声优和该动画中罗德姆的声优竟是同一个人。

朗西奥对炎龙十分忠诚，说话方式也非常注重礼仪，可以说它是所有使魔中和主人性格最为相近的一只。炎龙说教起来没完没了，可一旦累了就会让它替自己说教。不过，它比起炎龙性格要更加不拘小节，所以有时候爱管点闲事。比如炎龙对正树所表现出的信任就让它觉得很不能理解，这点跟当初炎龙第一次看到正树所表现出的反感几乎一模一样。虽然使魔和主人在深层心理是存在联系的，但朗西奥即便和炎龙分开一定距离也能彼此达成意念通信，所以炎龙经常派它执行潜入调查任务。

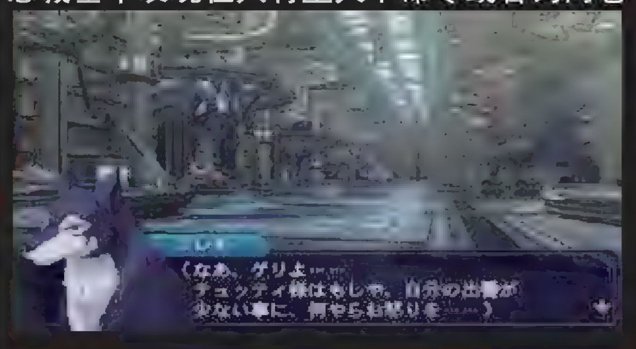
基利和库力奇

迪蒂的使魔是两头狼。或许因为是狼的缘故，所以气性很高，虽然没有小黑小白那样的雌雄区别，但性格上却也有阴阳之分。代表阳的库力奇有着蓝色的皮毛、比较爱说话，代表阴的基利有灰色的皮毛、性格比较安静。这两个名字是有出处的，它们均来自北欧神话中奥丁座下的两头狼，基利的名字有“贪吃”的意思，而库力奇则是“暴食”的意思。它们和迪蒂间有着绝对忠诚的主仆关系，记得《第2次OG》中迪蒂和菲尔王子要进行视频对话，她便急急忙忙整理自己的妆容还问它们怎样，这时候，便会得到“您还是一如既往的美丽”的赞美。虽然是孤高的狼，但它们其实也是有关心人的一面。在《第2次OG》前期，当看到查姆杰特被火系魔法压制强行出动的时候，库力奇就曾表现出极度的愤怒，仿佛能够切实感觉到查姆

杰特的痛苦似的。而《ROE》有一段小插曲，迪蒂说自己创造了新的必杀技，于是找它们来商量发动该必杀技该念些什么台词，虽然基利和库力奇积极配合，但库力奇却暗自跟基利说起了悄悄话：“迪蒂主人该不会是因为最近出场次数少了，所以有点生气吧。”

有趣的是，这两头狼在初次遇见正树的两只猫的时候，便大言不惭说自己这样高贵的狼才能保护主人，猫能干些什么，言语间充满了蔑视。这时候，很喜欢猫的迪蒂无意中一句“要是自己的使魔也是猫该多好啊”却让两头狼大受打击，结果以后它们就老是把猫当成下等生物，而好胜的小白也不服输叫它们作“狗崽子”，使得这场猫狼大战一直持续着。还有一点不知道各位玩家是否注意到，负责给库力奇配音的是置鲇太郎，而给基利配音的是稻田彻，这两位同时又是“《OG》系列”著名的哥俩艾尔扎姆（稻田彻）和莱（置鲇龙太郎）的声优，只不过这次负责在前面说话的是置鲇，而在后面附和的是稻田而已。

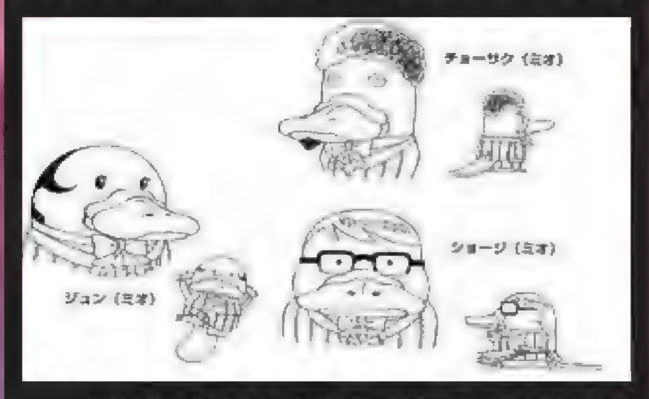
另外，基利和库力奇也是现有使魔中最具攻击性的，在《第2次OG》中，为了救出被敌人扣押的人质，迪蒂直接用魔装机神打穿敌人的军舰，然后派出它们进入内部，依靠使魔的特性和它们狼的攻击能力，十分轻松地从大批敌人枪口下救出我方同伴。不过这两头狼有时候过于死脑筋，它们对迪蒂的忠诚基本表现在只有主人下命令或者询问它



们才会做出回应，所以在《LOE》末期，当迪蒂被卢比卡操纵时候，它们并没有制止。之后战败的卢比卡想对迪蒂下黑手时，它们也未曾出手相助，一直到里卡尔多身负重伤，迪蒂下令攻击时，它们才出现咬伤了卢比卡。某种程度而言，它们所谓的守护其实也并不合格。

西天搞笑组合

在SFC版《LOE》中，贵家泠的使魔是三只打扮很时髦、发型各异的鸭嘴兽，名字分别是乔恩、乔萨克和乔治，名字来源于有名的相声组合“Les’s Go！三匹”。它们可不是浪得虚名，和该相声组合一样热衷于搞笑相声，老大是乔治，老二是擅长唱歌的乔萨克，而当它们小弟的乔恩则负责装傻卖萌，它们还尊称泠为相声老师。不过它们的作风一般人都没法忍受，以至于当初第一次见到它们的正树就被其言行给彻底激怒了。

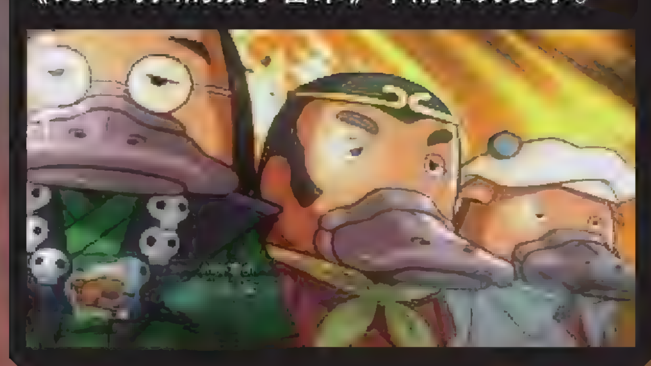


从NDS版《LOE》开始，三只鸭嘴兽便统一改了造型和名字，分别是悟空、八戒和悟净。不用说也知道是出自《西游记》，而且它们还很敬业地换上了《西游记》里面的全套服饰，金箍、猪耳、骷髅是一个都没少，它们尊称泠为师傅（唐三藏），动不动就来一句“向着天竺进发”实在令人忍俊不禁。虽说是西天取经组合，但它们几乎没干过什么和去西天有关的事情，依旧专注于搞笑。虽然泠是乐在其中，不过队里能真正理解这些欢乐笑点的人估计也没几个，顶多只是觉得这三只鸭嘴兽特别烦人罢了。

当然了，它们也不是什么正事都不干。在《ROE》里只要满足了特别条件，便会出现贵家泠和普蕾西亚商量合体必杀技的剧情。毕竟泠在《第2次OG》一开始也是开着普蕾西亚现在这部魔装机的，自然对其特

性很熟悉，而两部机体属性又都是大地系的。有鉴于此，泠开发出了基本的动作程序，并且附带声音识别系统，只要喊出来就能发动。别看泠这么得意，其实整个程序都是三只使魔被她逼着整出来的。至于招式名嘛，写作“大地的桎梏”，念作“GAIA’S BIND”。

作为查姆杰特的前任操者，里卡尔多也是有三只使魔的，不过游戏中并没有出现，只在某些对白里面提到是三只猴子。PSP版《LOE》的战斗动画中首次出现这三只猴子的名字——阿美迪欧、梅尔克尔和卓力克尔。这三个名字可不是凭空想象出来的，它们都大有来头，分别出自于《世界名作剧场》里登场的三只猴子——《三千里寻母记》的阿美迪欧、《家族鲁宾逊漂流记 不可思议之岛的芙劳拉》中的梅尔克尔以及《无家可归的孩子蕾米》中的卓力克尔。



契卡

契卡作为白河愁的使魔应该是目前所有使魔中最另类的，因为它的主人愁并不是魔装机神的操者。一想到会说话的鸟，笔者曾误以为契卡是鹦鹉，其实不然，外貌看上去像蓝色的文鸟，实际却是以兰古兰栖息的一种鸟为原型，所以并非我们所认知的那些鸟类。契卡的精神年龄顶多算是个十岁小孩，和愁的性格完全相反、非常爱说话，而且有时候还脏话连篇。当年《机战EX》“愁之章”中，为了帮助主人潜入王宫救出莫妮卡公主，它就曾用一堆脏话激怒卫兵来抓自己。不过平常愁并不喜欢契卡这种说话方式，所以后来正树要放小黑小白去咬契卡的时候（契卡是鸟，所以很怕猫），愁居然一点阻止的意思都没有，还觉得这是治它话唠病的一剂良药。既然是使魔总是得干点正事，契卡本来是负责古兰森的雷达系统的，不过因为愁的感觉实在太敏锐了，所以有它没它都无区别，不甘寂寞的它只得发挥话唠特性制造话题。契卡还有一个特点，那就是超级爱钱，典型守财奴特性，“愁之章”开头，知道刚刚复活的愁失去了记忆，它居然敢催促愁把自己借给他的钱还了，还说自己具备嗅到金钱味道的特技。虽然契卡品性极差，但如果说使魔是根据主人潜意识创造出来的，那不可否认契卡代表着愁潜意识中的渴望——追求自由自在。

关于契卡的创造由来，其实有两种解释，在绝版了的小说《暗之记忆》中，年幼的愁跟波尔库鲁斯缔结了契约，可因为被亲生母亲当作活祭品而使得愁精神极为不稳定，为了让他安定下来，暗黑神官路奥佐才将他的一部分意识分割出来，从而创造了使魔契卡。而早年的广播剧中的说法是愁在试开赛巴斯塔的时候，为了使用使魔浮游炮而试着创造出了一只使魔。原本是应该还有另外一只的，但因为契卡的话唠性格让愁束手无策，这才作罢。

同一个类型的事件，因为报复行动的严重程度不同，得到的结果恐怕也会大幅变化，这也是一种量变引起质变的实例吧。后半是山山老师的日本旅游购物推荐，除了价廉物美的电子产品外，白菜对人偶娃娃印象不错哦。

倒打一耙・2

在《掌机王SP》第207辑的本栏目中，白菜为大家带来了一条关于“在伞中放置蟑螂机关报复偷伞贼却被反咬一口”的新闻。如今惊人般相似的历史正在上演。以下是9月29日，在日本某网站上刊载的求助问题：

“我平时有游泳的习惯。周末更是经常和家人一起去泳池，但沐浴露、化妆水和护发素什么的经常被偷走。就算跟管理处反映，也只是张贴了一张‘盗窃是违法的！’的标语……

于是我试着将沐浴露瓶子放空，放入了漂白剂，结果一下子就被偷走了。但之后小偷跑来找到正在游泳的我，向我投诉：‘你的沐浴露里面到底放的是什么怪东西！’……对方的头发颜色已经变得很奇怪，双眼通红，而且皮肤上到处都是疹子一样的小疮。

现在警察来了，正在取证。偷东西的那个妇人说绝对要告我上法庭。这是不是不太妙啊？我只不过是在自己的沐浴露容器中装了漂白剂而已吧。那个妇人所说的我完全不能理解。”

>胜手に盗んで胜手に使ってんだから盗まれた方には何の问题もないだろ。持ち歩くのに许可がいる药品とかならともかく漂白剂だろ?

译文：那家伙自己擅自偷走又自己擅自使用，被偷的一方没什么错吧。若是携带需要许可的药品那就另当别论，但这只是漂白剂吧？

>故意があればダメ。漂白剂を持ち歩く理由があってたまたまそうなったのならおk。

译文：如果是故意的就不行。如果有携带漂白剂的理由，只是偶然变成这种结果的话还OK。

>何度も盗まれることに气付いてて、それで、懲らしめてやろうと意图的に漂白剂をいれたわけで、相手に被害が起きる事を想定、もしくは狙っての事なので、诉えられたら負ける。

译文：注意到被偷盗了很多次，于是为了惩戒对方才故意放入了漂白剂。因为这是预料到对方会遭到伤害，又或是意图对对方造成伤害，因此被起诉的话就会败诉吧。

かしつしょうがい　じじょう　じじょう　ふきそ　お
>过失伤害だけど事情が事情だから不起诉で终わるだろ。

译文：虽然是过失伤害，但情况也比较特殊，因此大概会以不起诉结束吧。

在评论这条新闻前，先为大家讲解一个日文词汇，叫做“未必の故意（mi hi tsu no ko i）”，指的是“虽然不积极促进犯罪事实的发生，但明知自己的行为有可能会产生犯罪事实，却仍然进行实施时的心理状态”。在这个新闻中，所谓“犯罪事实”就是指利用漂白剂进行的伤害行为了。在网民的回复中，不少网民都冷静地引用了这条依据，对私刑进行了反对。如果大家不好理解，不妨想象一下比较极端的例子：假如你预计到一个小偷晚上会来偷窃，于是装上了高压电陷阱，电死了进入屋子的小偷，然后对方的家人以故意杀人罪起诉你，而你一口咬定“我只是在自己家里装上了高压电陷阱，谁叫他要进来的”。新闻中提问者的做法虽然非常解气，但毫无疑问已经发生了伤害事件，因此必须要承担法律责任。这也是跟“伞里放蟑螂”这种尚能停留于恶作剧阶段的报复行动一件最大的差别之处。

日本购物指南

文 山山

国庆长假终于过完了最后一天。7天之间微博及微信朋友圈里吐槽各地景区挤爆、高速拥堵的声音源源不断，让笔者真心庆幸之前驳回了老婆的自驾游计划。不过国内放长假，国外10月可不是黄金周，也有几个学生和朋友趁着长假去了日本，天天都跑来问哪里买东西便宜，买什么东西比较有特色。

日本的商品琳琅满目，其中有极具传统风味的，也有充满现代气息的。日本的东西不算太便宜，但是品质有保障，这也是为什么这么多外国人喜欢在日本买东西的原因。说到在日本购物，一般人会想到日本的电器。在日本购买相机、笔记本电脑、电子词典等电子产品，会比国内便宜不少，也绝对不会出现配件被换成组装的情况。

除了电器之外，具有很多种类的日本人形娃娃也是一大特色。不同的人形娃娃表现了一个地区以及一定历史时期的特点。不管怎样，有机会去的话一定狠下心买一个吧，这可是你珍贵的日本游纪念品。然后照相机、摄像机（以及镜头和附件）、望远镜和显微镜等都是品质上乘、价格适中的产品。如果是单反爱好者，还可以去逛一下中古相机店，店里有不少二手镜头，售价基本上都在原价的5～7折左右，有时候在日本掏到一个好镜头，直接就能省下好几万块！

除了以上这些比较贵的大件，很多小东西也是值得一买的。比如说做工精美的和果子（wa ga shi，日式点心）、うちわ（u chi wa，团扇）、有各地特色的钥匙扣、手机壳等等，作为土产带回中国送朋友，绝对高端大气上档次！

关于购物地点，有几个比较好的推荐。首先是东京雷门浅草寺。那里有条小商品街，可以淘到很多小玩意儿，一般的钥匙圈在300～350日元，各种风铃在400日元左右，还有日本著名的七福神。然后是京都清水寺，在这座日本最大的寺庙前，有一条非常繁华的小街，两边的店面卖各种工艺品以及清水烧、还有各种小吃。其中日本艺妓的人偶大概卖2000～3000日元，其他各种小工艺品也大多在1000多日元左右。清水寺庙附近烧制的陶瓷用具非常细致精美，一个烧酒瓶外加两个烧酒杯子大约在1200日元左右。最后是大阪心斋桥，强力推荐大家花一天时间去扫荡，那里有各式各样的袜子、工艺品、衣服等百货商品。

最后，如果你是一个资深ACGer，东京的秋叶原和大阪的日本桥绝对会是你的天堂！各种大型游戏中心、游戏卖店、周边手办店、模型专卖店、同人志、漫画专卖店、女仆咖啡应有尽有。走进这里一定不要失去理智，千万管好自己的钱包君（笔者曾经有过一天烧掉1个月工资的经历T_T）！

写着写着自己也怀念起在日本的日子了，存钱吧！明年找人拼团日本游去！

一不小心又过完了暑假，不知道各位同学在开学日是否和当年的酷洛洛一样，在不断地问周围同学借“模板”，然后死命地赶暑假作业呢？话说今天给大家带来的嘉宾，和编辑部不少男同事一样都喜欢看AKB的成员，而且刚好和本人同样喜欢AKB的渡边麻友呢。

老鼠MAYUYU

昵称：老鼠mayuyu
年龄：17岁
身高：167cm
生日：6月21日
职业：学生
星座：双子座
性格：蛮好相处的吧，只要不要触到底线就没问题
喜欢的游戏：《梦幻之星》、《真·三国无双》、《战神》、《剑网三》等
喜欢的动漫：《科学超电磁炮》、《Air》、《Clannad》
喜欢的颜色：正红色、浅紫色、樱花粉
喜欢的电影：《复仇者联盟》《空气人形》
喜欢的音乐类型：古风（歌词美的首选）、节奏感较强的
喜欢的异性类型：跟我一起玩会开心，会拍照的邻家大哥哥
口头禅：好吃好吃（我是吃货）

老鼠mayuyu：大家好(=？ω？)这里是老鼠mayuyu，渡边麻友一生推。

酷洛洛：你好哈，话说你的昵称有mayuyu我是看懂了，老鼠又是怎么一回事呢。

老鼠mayuyu：老鼠嘛，一个是因为mayuyu演了《真假学园》的老鼠。二是因为我很喜欢仓鼠！啃松子的样子好萌(^ω^)

酷洛洛：mayuyu是从《真假学园》开始喜欢上AKB的？

老鼠mayuyu：是的！其实我也推松井玲奈，第一次见到麻友的时候觉得声音很好听便留意了，玲奈是因为她演的激辣，太！棒！了！很有气场。后来越来越喜欢麻友最后变成首推了。

酷洛洛：嗯……其实刚关注你的时候，我觉得你的气质还真有那么点像大松井的。而我也蛮喜欢大松井……

老鼠mayuyu：真的吗！谢谢^_^我也很喜欢小珠的呢。大小松井都很有爱的说，这次总选举也拿到了不错的排名。

酷洛洛：换个话题吧。我看mayuyu喜欢玩的动作游戏不少呀。

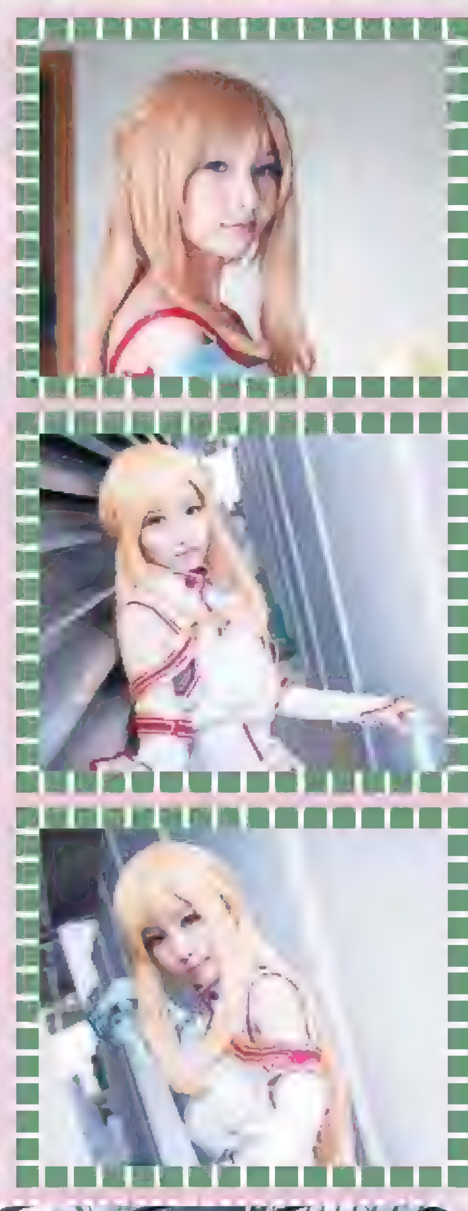
老鼠mayuyu：嗯，是的。觉得动作游戏比较有挑战性，我不太喜欢玩恋爱类型的游戏也是因为这点。觉得完成一次任务是很值得骄傲的事情！一点点努力，最后打赢总BOSS或者打出所有装备，希望自己现实生活中也能这么做。

酷洛洛：那mayuyu最近有玩些什么游戏呢？

老鼠mayuyu：正在攻略PSP的《梦幻之星 无限》。

酷洛洛：《梦幻之星》是好游戏。什么时候有空也可以尝试一下PC或者PSV上的《梦幻之星2OL》噢。

老鼠mayuyu：肯定要的=v=。



酷洛洛：话说我看mayuyu你投递的照片几乎都是亚丝娜，看来你挺喜欢《刀剑神域》的嘛。

老鼠mayuyu：喔喔！很多人这么问我呢！我很喜欢亚丝娜，个人觉得这个角色比较适合我。在去年入圈第一次游场的时候出的就是亚丝娜，觉得满成功所以就继续出了各种版本。还有一个原因是，我很喜欢桐人\(//?//)\

酷洛洛：之前我也问过一些嘉宾，如果你像《刀剑神域》那样掉进游戏里出不来，那你打算怎么办呢？

老鼠mayuyu：我会不停地提高等级，寻找同伴一起攻略。让自己的剑术变成最强，保护自己和想要保护的人。

酷洛洛：那还真有点像亚丝娜呀，mayuyu最近有没有在追什么新番呢？

老鼠mayuyu：果断是《科学超电磁炮》啦，等了4年呢，还有《狗与剪刀的正确使用方法》。

酷洛洛：阿嘞？不知不觉原来上一季已经是4年前的事情啦，真是光阴似箭……那时候mayuyu还没开始玩Cosplay吧，是什么原因会让你开始的呢？

老鼠mayuyu：是因为狩子（过去“游俏小筑”的Coser嘉宾）。在微博上看到狩子的 祈白裙，粉红花瓣飞舞，裙摆飘动的感觉很美，突然就有种我也想去试一试的冲动。

酷洛洛： mayuyu你现在是高三党了吧？

老鼠mayuyu： 是的。

酷洛洛： 那像Cosplay之类的活动是不是也因此暂停了？

老鼠mayuyu： 嗯，是的，到明年六月高考完估计不会出Cos了QUQ

酷洛洛： 那有没有考虑过以后就读哪类专业，或许将来做哪样的工作呢？

老鼠mayuyu： 我啊，想去读中文系，对宋词元曲很感兴趣，将来希望做一名教师！

酷洛洛： 目标很明确呀=v=，好事情。那假如你当了老师，会不会跟学生说自己玩过Cosplay呢？

老鼠mayuyu： 这个嘛……如果有学生愿意跟我聊起Cos的话我很乐意的呢。如果聊起，我会很明确地告诉他（她），Cos只是业余娱乐，并不能当饭吃！

酷洛洛： 我也想有个这么可爱的老师在我面前Cosplay（泪奔）。

老鼠mayuyu： 想起mayuyu演的电视剧《欺诈偶像》！如果mayuyu是我的老师，我绝对会每门功课满分（痴汉脸）。

酷洛洛： 好了，时间也差不多了，最后再让老鼠mayuyu和大家说几句话吧。

老鼠mayuyu： 虽然入圈时间并不长，但我在圈子里感受到了温暖，交到了很多知心的朋友。可能接下来一年内我不会再出片了，还是请各位多多支持我，明年的深圳六漫，我会带给大家惊喜！请相信我！也请各位姬友与粉丝多多指教！

游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人靓照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net

掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

“掌门人”其实是个很耗时耗精力的栏目，而整理本辑“掌门人”时偏偏又贯穿了《口袋妖怪X·Y》的预订、发货、入手三个步骤始终，期待这么久放着不玩手痒，可那么多活堆着没心没肺去玩了心痒……总之，小编也不是像大家想的那样可以随便玩的，不过呢，工作中带着各种欢乐倒是真的，有一大部分就是来自于各位读者朋友们的来信，那么，开始本辑的“掌门人”吧！

新小编 虫无兮的自我介绍

大家好，我叫虫无兮，[illegible]，[illegible]的小说写手，[illegible]的吟游诗人，最后才是一名游龄22年的玩家。

我曾经也和诸位同僚一样[illegible]，直到我的膝盖中了一箭，之后在各个行业辗转了三年，觉得还是想回归本行，恰逢编辑部这边招人，于是便[illegible]按下了人生的Reset键，在这个新的地方重新开始。

游戏对于我而言就像一本书，是一种生活体验和写作素材的来源，所以我对游戏的第一要求是剧情，第二要求是能引发思考的剧情，育成运动音乐益智这几类游戏可谓是让我相当苦恼；不过我属于[illegible]的类型，对于游戏也同样如此，接触、经历、放下，要说我对哪[illegible]还真说不上来。同样的，没有特别擅长的游戏，也没有特别不擅长的游戏，[illegible]——这也算是我的特点吧。

除了游戏之外，漫画、悬疑和推理小说应该就是我为数不多的消遣了，不过最近陷入了[illegible]、[illegible]，只有推理小说[illegible]的“V系列”的坑。希望今后有机会和各位读者在这方面交流一下。

只言片语 《龙之王冠》这么大款游戏会不会玩脱啊……

掌门话题

游戏中的扯淡剧情

沿着自己的记忆线走了一下，然后想起了《时间旅人》中简直让我不能忍的地方：游戏中有一个穿着战队服Cosplay英雄的胖子，啃老无业但是居然有女朋友。胖子的童年玩伴加入了BOSS的阵营，然后为了带走胖子护着的女主角，接连对胖子身边的泰国人和女朋友下了毒手。悲痛的胖子在逆境中振奋起来，直面高大壮的童年玩伴，然后毫无意外地被击倒。意外的是胖子的死宅同伴穿上战队服前来助阵，更意外的是胖子的女朋友也穿上了战队服前来助阵，最意外的是胖子在鼓舞之下居然真的把高出整整一个头的童年玩伴给击倒了。

其实上面都是铺垫，最后一章五位与光环护体怎样也死不了的主角成功会师，成功地在短短一话内全数牺牲。真是可喜可贺！

库玛

因为我的人生太苍白了，自感从来没有玩过什么扯淡的游戏，或者说在对一个游戏抱有怀疑态度的时候我就已经会放弃不玩了。所以目前为止也没有碰到玩着玩着因为太扯淡而摔机子的情况。当然也不排除大脑回路太迂回对扯淡什么的反应比较迟缓这个原因。

粗粗一想，大部分玩过的RPG中都还没有特别扯淡的剧情，要不就是年代久远回忆困难。不过当年PS2上的《宿命传说 重制版》中，里昂死亡的经典一幕，有个剧情设定至今我也没想通：坑道崩塌，众人要搭乘升降机回到上层，可必须有人在下面操作升降机，所以里昂就毅然肩负起这个催人泪下的牺牲形象。我一点也没有挑里昂毛病的意思，可是为什么升降机从下层到上层，竟然需要留人在下层手动操作？所以工人们下工的时候，就一定会留下一个工友回不了宿舍？这到底是哪家厂产的坑货？（扶额……）

说个较老的游戏吧，MD上的《吞食天地Ⅲ》并非Capcom出品，而是台湾厂商做的山寨货，不过当年自己并不知情。开场剧情还算似模似样，刘关张三人桃园结义之后讨伐黄巾，但打着打着就发觉不对劲了，路上砍砍老虎猛兽还可以接受，各路妖魔鬼怪横行是什么情况？虽说三顾茅庐、赤壁火攻的情节都在，但完全不是那么一回事。当最终BOSS司马懿哈哈一笑、摇身一变成为大恶魔时，我终于忍不住摔了手柄……

近期印象最深的是《逆转5》第二章天马出右卫门吞钥匙外带在法庭上装神弄鬼的情节，首先我想问钥匙吞下去是怎么弄出来的（仔细想想重口极了），至于妖怪附体、神神叨叨的，不懂法律的我不知道这算不算冒渎法庭，但只想说遇到这样的，先打一顿再说。

太久远的游戏不想去回忆了。比较近的游戏的话，“《雷电十一人》系列”算一个吧，你说你好好踢球就得了，怎么就要把踢球跟世界的危机给联系起来……用足球来统治世界的想法本身就很扯淡，后来竟然还专门培养了一批刀枪不入的伪超人来组成球队欺负中学生……算了，我还是老老实实看看必杀技搞搞收集要素得了。

我玩的游戏要么没剧情或剧情地位低到可以无视，要么是剧情相当精彩。说扯淡的一下想不起来，但这个话题却会联想到几年前玩得极HIGH的《真・三国无双 联合突袭2》的“妖仙篇”。之前打“霸王篇”，剧情那叫一个荡气回肠，然后换成“妖仙篇”，西王母和周穆王之间各种肥皂剧的狗血感，本以为是因为加入男女元素所致，但“霸王篇”也有吕布为貂蝉和项羽大战的热血段子……仔细想想，暧昧什么的才是剧情狗血的罪魁祸首啊。

《召唤之夜5》里最扯淡的一点就是有3代的拔剑者在，怎么可能让冥土兽肆意妄为，最终战也是，关乎城市存亡的时刻他也顶多是变身开个结界，实力最强的却挑了个最轻的活，让主角一行去和BOSS打个你死我活。

迷茫一下

一晃暑假也过去很久了，小伙伴们都人走茶凉了，于是自己在家就不免胡思乱想，自己未来的路怎么走之类的。人是不是总要迷茫一下啊……哎等，《MH4》出了就可以……不用想这些了。

苏州 朱承浩

马修： 好朋友以后自会联系，匆匆过客过了也就过了，随着时间很快就会淡忘，迷茫期就是那么回事。

半夏： 乱讲！应该骑着单车去往中国的最北边（捏他参考《蜂蜜与四叶草》）！

库玛： 少年啊！就是要迷茫才算得上是青春啊！拿出热血向着夕阳奔跑吧！

酷洛洛： 你们不要去误导别人啊喂喂。

阿鲁： 原来是期待的游戏太少才感到迷茫么……来，推荐你玩“《轨迹》系列”。

TGS2013 抽奖印花

只言片语 《救世之吻》的人设、剧情和系统都很吸引我！（广州 洪哥）

联机欢乐多

被毛老师的《龙之王冠》攻略吓到了，好长！不过要赞一下那辑光盘里的"劲作直击"，虽然我自己不打这个游戏，不过看鲁叔、毛老师、苍穹联机好欢乐啊！真希望这种视频以后能多点。

苏州 木下新一

马修：除了游戏本身的联机乐趣，互相吐槽也是联机的一大欢乐之处。

苍穹："众乐乐"的视频看起来的确更有趣，再加上有鲁叔这个耍宝大师，想不欢乐都不行啊XD。

阿鲁：异议！苍老师请注意你的言辞，我那叫"娱乐"。

虫无兮：上辑还有"帅气的乌冬哥背影+貌似有个ID飘过去了"的视频呢。

库玛：那个"貌似飘过去的ID"可是被乌冬大大哭着抱大腿说：大大求加150的血呢！

高三戒游戏

高三了啊，我是否该戒掉游戏？可难啊！我怎么办啊！

武汉 小枫

库玛：顺其自然咯！一边玩一边学习然后考上好大学才是人生赢家应有的姿态！

胧月：不戒也许不影响学习，戒了则必定少一个影响源。

马修：只要你能耐得住一年不玩，戒一年也无所谓；反之如果耐不住，心里总长草总惦记，还不如适当地消遣下；如果自控力较差，最好由家人帮忙控制游戏时间。

虫无兮：我觉得你应该先了解自己的程度，定下自己的目标，如果需要奋斗的话，再视情况减少游戏所占用的时间。青春宝贵，一刀切的做法未必能让你考上好大学，却可能让你对游戏变得陌生。

白菜：这个问题恐怕没人能给你正确的答案，因为没人能保证、也不可能为你的选择正确与否而买单。但至少在学生时代，将学习摆在第一位是不会错的。如果你下定决心戒，首先不妨尝试下将自己置于接触不到游戏的环境中。

209辑调查之你对2DS的看法

没多大用，现在PSV会员游戏玩不过来。

武汉 绿茶

这，还行吧，结果如何还是要看市场，不过我觉得任天堂如果能在3D上面有革新就好了。

常州 神之叹息

既然不对应裸眼3D显示，价格应该也高不到哪去，感觉就是个阉割版3DS，和GBM作用差不多。

杭州 Deepthroat

在3D效果没有那么大的吸引力时，公布2DS是个明智的选择吧。利润空间更大，或许也更容易被玩家们接受，不过一个板子两个屏怎么看怎么怪……

武汉 猫九

如果必须要评价的话，一个字：坑！作为制霸党是要入手体验的……

长春 张钊玮

价格很实惠，但性能就不好说了。

上海 顾春军

起初是震惊：这没到愚人节呢，哪个网友恶搞的吧？后来消息确认也就释然了，至少目标明确，好评！

天津 左路狂飙

外形不怎么样，上下屏之间差距有点大，是不是预示着未来双摇杆版3DS?

上海 王菁益

这么大的机器不能折叠，便携性从何谈起?

桂林 伍尔佳

看到10月12日的发售日就明白老任的意思了，让老外小孩的家长放心购入《X·Y》乃至其他3DS平台游戏，是扩大欧美市场装机量的重要途径，所以也就没什么好喷的了。

苏州 木下新一

马修：这辑的调查就一部分，因为208的TGS展望显然不合时宜了。而整理这部分正好是在2DS发售的前一天，2DS虽说没少吸引口水，但也定位明确，到底能不能如当年的"《FC MINI》系列"那样在美国再创奇迹，让我们拭目以待！

只言片语 期待校园恋爱类、玄幻类和冒险类的游戏。（南昌 刘至伟）

微生活之库玛特辑

出卖

忙碌中的半夏一抬头看腾讯通

半夏：蓦然回首，腾讯通你们居然聊了那么多页！

库玛：大家的能力值估计只有吐槽是满格的。

半夏：那个，马修记一下，把大家针对她在腾讯通的发言罗列一下，我们开黑她的专栏。

苍穹：被基友出卖了啊。

酷洛洛：小伙伴不就是这样用的么。

库玛：为什么？我们昨天还是一起去恩爱看电影的小伙伴啊！

半夏：不为什么啊，就奠定一下你的形象。编辑建立一个形象好困难，我们要从你转正开始，马上建立一个。

苍穹：建立一个好形象很困难，毁掉一个形象太容易了。

阿鲁：有道是兄弟是手足，女人是衣服，果然是真理。

男号

乌冬贴上麒麟装美图，半夏大爱……

马冬：（《MH4》）只有女号才萌，你的不是男号吗？

半夏：（TT）哭得一脸血。

虫无兮：男号简直不能看……

库玛：啊啊你问问当时她建号我劝过她没？让你用女号不用，活该啊哈哈哈哈！乌冬锅锅快写攻略！写完叫上小伙伴去打麒麟！

马冬：没事，反正你也没打多少，现在换还来得及。

马修：库玛开始对小伙伴反击了（－－||）。

拉仇恨

苍穹：库玛转正了，《掌机王SP》男声优毛老师又负责光盘……

胧月：可以来个对手戏。

库玛：完全可以想象读的时候的无表情……决定了，明天要吃肯德基！

苍穹：转移话题没有用的。

库玛：你们看，天上有飞碟！

胧月：强烈要求选一个视频出来跟毛老师合作解说。

库玛：你们忍心把一个（拼音）n、l不分，前后鼻音不分的四川人推上前线供全国读者嘲笑吗？你们觉得这样有人性吗？世界的爱和正义在哪里？

胧月：你日语里な行和ら行能说对，然后说分不清n和l？

库玛：我今天是拉仇恨么……

输在起跑线上

苍穹：原来UCG那个新人妹纸的编辑名叫"秋沙雨"。

库玛：为什么大家的笔名都那么文艺？

马修：让你当时好好想小编名，后悔了吧……

苍穹：赶紧改名"熊牙破斩"！

库玛：这也不文艺好么……有种输在了起跑线上的感觉（OTZ）。

日常理财

库玛：住了一个多月了还没收过电费，我觉得好奇怪啊。

虫无兮：一般是两个月收一次的。

库玛：这样……下个月估计看了账单就当场哭出来了。

马修：5年以上的老空调费电，现在的阶梯电价，俩月得700。

库玛：我家那个貌似不是新的啊哈哈哈哈（哀）……

苍穹：所以在公司加班最好了，嗯。

库玛：来公司蹭空调又要花路费，诶，真是无解啊……

虫无兮：跟电费比起来，路费也不贵吧。

库玛：完全没概念……

苍穹：要有概念啊少女，不然你会跟半夏一样："哎？我怎么又没钱了？"

库玛：哈哈，我经常是这种状态，我连钱包里有多少钱都不知道……

休息不休息

库玛：明天休息？太棒了！

胧月：东西做完，管你休息不休息。

苍穹：东西做不完，管你休息不休息。

库玛：不想活了（TT）。

取PS3

库玛打算去买PSV，马修和胧月推荐去华强北万商……

胧月：我的PS3还搁那维修，少女帮我取回来否？

库玛：所以推荐我去万商？我买了就回家了，再说你那个PS3那么重……

胧月：那就明早去买吧，取来PS3正好回公司。

库玛：人性呢……

马修：我刚才给你打电话问下，2000型的得后天才到。

库玛：哟西，就这么定了！

胧月：后天？我在东门的越厨等你，带PS3来可以换一碗粉。

库玛：一碗粉就想收买我？

只言片语 没玩过《杀戮地带》，听说很好玩，期待下。

玩家画廊

沈阳 A星

马修：话说呆毛这么个性的萌点到底起源于哪部动漫作品啊……

南宁 梦吉陆行鸟

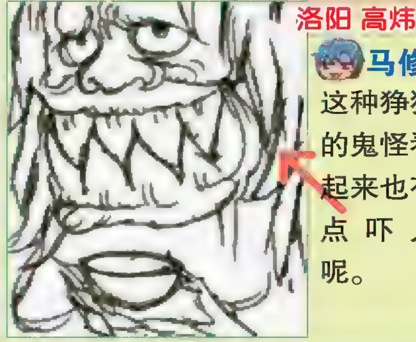
马修：一只很威武的陆行鸟。

汕头 Melmen

马修：乍一看以为是乔巴一类的驼鹿的猥琐化……

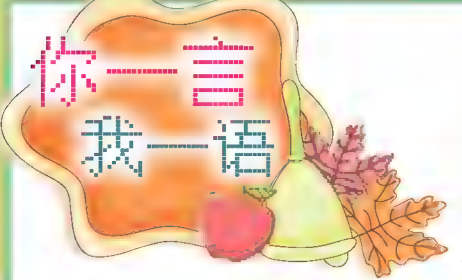
苏州 老总

马修：看样子像是《动物之森》里的角色？



洛阳 高炜

马修：这种狰狞的鬼怪看起来也有点吓人呢。



你一言我一语

掌机如果不用硅胶套，该怎么保持清洁呢？

江门 阿远

马修：从来不用硅胶套的我想了想，似乎还从没因为清洁问题头疼过，真脏了就擦擦呗。

忘了自己生日，晚上打电话叫父母买蛋糕将就过一下；再看我姐姐，过16岁生日收了一大堆礼物让人眼红，我15岁生日没人送！于是给自己买了《灵魂献祭》……

重庆 琪林

马修：首先呢，男孩要穷养、女孩要富养；其次呢，16岁女孩收到礼物很正常，而15岁男孩呢，差不多也该送女孩礼物了，你说呢？

淘宝上看有人把3DS、PSV、PSP、PS3、Xbox 360和Wii全部打包卖1万元，其中也有正版游戏。看到有人留言说要单买PSV，机主回复说单买每个1万多，全部只要1万元——回复真犀利！

厦门 541

马修：大致算了下，这些主机全买的话似乎用不上1万，而且打包卖是二手的还是全新的对价格也有影响。

幸运大抽奖怎么没有手柄了？

厦门 Casey

马修：因为和掌机没多大关系嘛，尤其是PSP交接给PSV的现在。

《龙之王冠》的中文版几时出？

天津 JK

马修：已经出了，恭喜这位读者的期望成真。

小编在兰州还是在广州？

武汉 绿茶

马修：不在兰州也不在广州，在广州旁边的深圳啦。

收集齐了4个版本的3DS LL！想问港版主机和游戏是不是停产了？淘宝上卖得很少……

石家庄 Lininter

马修：Lininter是相当有爱啊！港版主机和游戏没有停产，只不过游戏出得比较少，所以在淘宝上卖得也比较少。

为什么总有一些人对游戏的认知度很低？对游戏只有很肤浅的理解？

成都 Donte

马修：游戏本身是一种娱乐，既然是娱乐就以轻松的心态对待就好，无论是同为游戏中人的相悖观点的，还是完全不懂的人的那些话。

存好了钱，却不知道买哪个机子……纠结，决定暂时观望，反正也高三了，明年再爆发吧！

玉林 零式凌逆

马修：虽然说存钱了不能立刻买机器很纠结，但放下纠结而在高三拼上一年，似乎也是正确的选择呢。

邂逅广场的问候语

3DS的邂逅通信广场是一个有趣的软件，机主们的Mii形象能在这里相遇，大家都给自己的形象设定了什么样的问候语呢？小编也会经常更换打招呼语以保持新鲜感，其中不时有令人喷饭的吐槽，下面就来鉴赏几个。

群众们纷纷表示，土豪毛老师的问候语应该改成“走开走开，我不想和你们做朋友”。

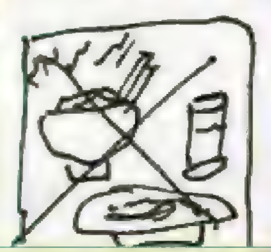
新人库玛自称是“MH脑残粉”，热衷于怂恿别人入《MH4》，目前已成功把半夏拖下水。

苍穹的问候语是“呔！吃我一镖！”的变种，该句子的来历请参看210辑胧月的小编寄语。

只言片语 206辑的购机指南很不错。（开平 钊哥）

天津 左路狂飙

石家庄 Lininter



马修：不想吃饭的话，可以把饭当药吃——而且饭再怎么说也比药好吃。

马修：风格眼熟不？上辑魔王鲁叔的画师的自画像。

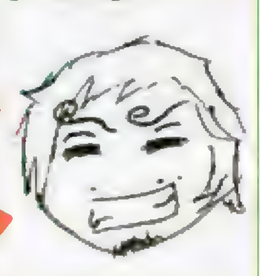
马修：这里的PSV好像鬼怪一般。

洛阳 高炜

马修：别说这球画得还真有些3D的感觉。

海宁 枫城魂

马修：刘海遮住的部分总是会遭致各种奇怪的猜测……



绍兴 y2

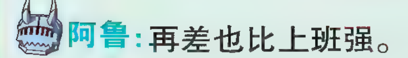
马修：可以用3DS控制开关和进行设定的空调？

揭阳 等待XY的水君

七夕节打篮球

我杯具地在七夕节打篮球比赛，七夕节本应该是和妹子一起过的节日，可我却和一群大老爷们在篮球场上挥汗如雨……

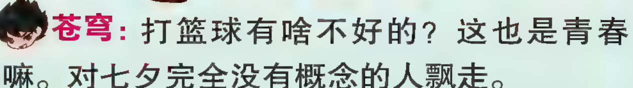
宁波 稀幻



阿鲁：再差也比上班强。

白菜：七夕节不也是无良商家继情人节之后炒作起来的吗？

马修：所谓物以稀为贵，情人节泛滥到这个地步，打篮球就对了！



苍穹：打篮球有啥不好的？这也是青春嘛。对七夕完全没有概念的人飘走。

库玛：中秋节和一群汉子打《怪物猎人4》也没有人生赢家的感觉啊，反而被打得满地找牙啊可恶！好虐！

《掌机王SP》邮购信息

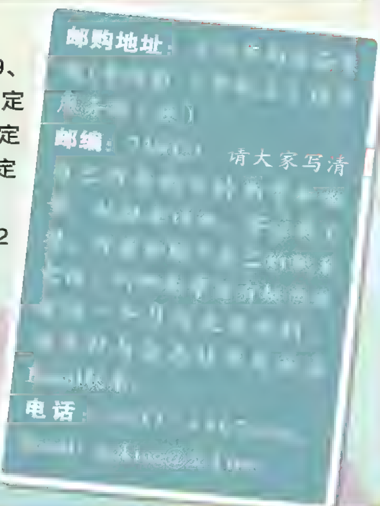
《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。209、211辑，定价：14元；210，定价：19.8元；

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、70辑，定价：18元。

《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.6；VOL.7，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。



只言片语 最期待的掌机游戏不出现，不期待的倒有不少。（玉林 陈海松）

近期有不少好游戏可玩，《无双大蛇2》、《闪轨》都是可以玩上百小时的作品，而复刻的《弹丸论破1・2》将两作和在一起，要打完也可以玩上很久，手头有PSV又没怎么买游戏的玩家可以考虑出手了。

《终极军团》VR任务中，上级任务5-2怎么才能单人过啊？打到第三个旗子就差20多秒一定会失败啊（哭）……还有EX任务的超级训练Lv1，打到第三层就剩一条命，根本不够用啊……

大连 刘昊

要单人挑战上级任务5-2的话，最好是先用S/L大法刷出攻击力增加（大）的料理效果。主武器用击破人类速度快的机枪，副武器强烈推荐雷属性的“スタンGランチャー”或是冰属性的“アイスGランチャー”，火力不会被遮挡的同时，还能打出麻痹或冻结效果。打到第三个旗子的地方时，一开始立刻找到高台上的花把它打掉，这样压力会小一些。然后自己退到正面朝着入口的一边（背靠墙）的位置，锁定来插旗的工兵，利用他们将旗帜作为优先目标这一设定，一旦看到差不多要靠近旗帜了，就放一发副武器的榴弹，全部炸成麻痹或冻结，然后一边开枪一边过去一脚踢走。当重装步兵出来之后，保持这个打法的同时还要随时注意重装步兵的动向，一旦看到他朝着自己举枪了，就把他锁定住，利用会心一击打出硬直来，然后趁此机会再用副武器打开群聚在旗帜旁的插旗兵。如此反复几轮，只要不被重装步兵扫翻在地，那么胜利就在眼前。当然实在过不去的话，可以考虑先推进剧情，日后靠等级碾压会轻松得多。

至于超级训练Lv.1，前两层其实想要不死并不难，第一层保证处于螳螂的腹部正下方就不会被大部分攻击打到；第二层先无视水母，用卫星炮直接收拾BOSS就好；第三层主要是利用同伴吸引火力，推荐一下到BOSS区域时，退到左下角不要动也不要开枪，三只穿山甲出现后会同时朝同伴的方向滚过去。此时立刻从左侧的缝隙逃出去，然后用必杀技（千万不要用协力必杀技，因为同伴正在牵制着穿山甲）消灭掉花和杂兵。接下来开枪攻击一只穿山甲引诱其过来，然后最速杀掉，只剩两只时压力就不大了。打出锚攻击以后，撩翻一只然后立刻转换目标搞另一只比较好，这样等于是在十几秒内减少被攻击的压力。这一层强烈推荐冰属性的“フリーズガン”，蓄力后的穿透性和高冻结能力能起到很大的作用。

★・★・★・★・★・★・★・★・★・★

PSV的右摇杆有时非常不好用，玩《灵魂献祭》时视角无法向右转，这是共性问题还是我人品不行？

唐山 焦阳

根据测试，玩《灵魂献祭》时右摇杆转动视角很正常，按你的说法来看应该是机

只言片语 《X・Y》出之前，最期待的一直要写《X・Y》啊。

器本身右摇杆出了问题。

PSV怎么样才能删除奖杯列表里面一些不全的奖杯呢？在任天堂e商店那里买的软件能不能退钱啊？

广州 杨洪

如果PSV还没有跟服务器同步过的话，格式化机器、清除游戏记录后联网同步一下即可清除该游戏的奖杯列表，这一步骤也被称为“逆同步”。如果已经联网更新过自己的PSN资料的话，奖杯列表就删不掉了，只能在“奖杯”→“Playstation Network”模式下点击具体的奖杯列表，然后点右下角的省略号图标选择“隐私设定”，不公开此游戏奖杯的获得情况。这样其他玩家就看不到这款游戏的奖杯获得情况，当然自己的机器上还是会显示。在e商店付费购买了游戏或软件肯定是不能退钱的（已经充值但没花完的余额都无法退回），只不过如果误删了的话以后还可以免费重新下，使用权是跟机器绑定的。

3DS LL的R键很容易烂吗？我的3DS LL前几天第2次又去修R键，机器买来才三个月。

昆明 王浩丞

虫无兮

小编最近也刚刚去维修了3DS的R键。其实从NDS时代开始，L键和R键便是容易出现问题的部位。不过这个也和你的使用频率有关系，像是最近的大作《怪物猎人4》便是R键杀手（小编的R键便是玩此作时失灵的），可以的话最好配上一个扩充右摇杆来保护。不过，右摇杆所支持的游戏有限，购入前最好确认一下。

PSV主机可以玩PSP的游戏么，正在考虑入手一个。

赤峰市 孟靖怡

不能玩UMD，但部分游戏对应低价换购，如果你有UMD，并且去PSN确认该游戏对应UMD Passport，然后用PSP到PSN下载名为“UMD登录アプリケーション”的软件，打开该软件连网并输入PSN的账号和密码，然后放入UMD验证，系统会验证你的账号对该UMD的所有权，之后即可以折扣价购买该游戏的数据版，在PSV上运行了。如果是想直接用PSV玩PSP的经典游戏，不太在意价格的话可以购买下载，但总之务必要先确认你想玩的游戏是否对应PSV。

《MH4》中“龙仙花の种”如何入手啊？种东西每次必用可又买不到。

江苏 朱承浩

“龙仙花の种”在探索任务和集会任务中的植物采集点中都可以得到。并且如果在公会任务中遇到了被困的小猪，帮助它后也会掉落“龙仙花の种”。

《MH4》中为什么我乘骑攻击打中怪物后一下子被甩下来了？

Email 艾鲁

乘骑时怪物挣扎的时候要按R键抓紧，这时会消耗耐力槽，所以当你乘骑上去的时候耐力槽不够又刚好碰到怪物正在挣扎，那就会被甩下来。还有一种情况是乘骑的时候队友在一旁攻击，这时候将怪物打出硬直骑在上面的猎人也会被甩下来。

把中文版《口袋妖怪 黑·白》的精灵传到日文正版《黑2》里好多乱码，怎么办啊？

南昌 泥鳅

这是日文版字库不支持简体中文的缘故，解决方法是用修改器把精灵的名称给改成日文的种类名即可。

才入手3DS的小白想请问一下怎么查看3DS的版本信息。PS：我的机子是日版的。

湖北 张欢欢

进入“本体设定”后显示在上屏右下方的就是版本信息，比如Ver.6.3.0-12J，就说明此主机现在的是日版6.3.0-12的版本。

进了3DS的e商店，按Home键退不出、提示是一个小房子打斜杠的图标，等好久页面信息全读出来才能退出，有没有什么快捷的方法？

武汉 张新元

没耐心等页面信息刷出来的话，可以一直按左，按到最左面的设定选项，由于没什么图片所以刷出信息会比较快。

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，[illegible]Email[illegible]net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”。调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，[illegible]！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

张璨　　昵称：张XX

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《MH》、《P4G》
地址：浙江省绍兴市越城区仓桥直街248-1号
邮编：312000　　QQ：563584125
Email：563584125@qq.com
电话：13675753839
想说的话：求中奖！

何志涛

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》、《生化》
地址：福建省福州市闽侯县师范大学旗山校区宿舍楼A2-521
邮编：350108　　QQ：852988668
Email：852988668@qq.com
想说的话：好想要3DS LL啊，可惜我没钱……

木子　　昵称：木木

性别：女　　年龄：19
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《深爱》、《DJ Max》
地址：江苏省盐城市亭湖区盐马路13号楼206
邮编：224001　　QQ：738760158
Email：738760158@qq.com
电话：13851068537
想说的话：玩遍游戏数十载，仍虽抱得公主归，唉～

王曾亮　　昵称：怪诞小孩

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《FF》、《忍龙》
地址：浙江省温州市泰顺县罗阳镇柏树弄29号
邮编：325500　　QQ：491413214
Email：491413214@qq.com
想说的话：希望游戏有朝一日能像《刀剑神域》那样。

陈毅鸿　　昵称：亚当/阿呆

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《高达》、《生化》
地址：广东省化州市北岸开发区北岸市场6号信箱
邮编：525100
电话：13929757999
想说的话：真心求PSV啊啊啊！

只言片语　3DS的《口袋妖怪X·Y》各方面都有明显的进化。（上海 顾春平）

解华安　昵称：小蚏

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：PSV、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》、《P4G》、《雷顿》
地址：浙江省杭州市下城区电信巷小区11-1-201
邮编：310004　　QQ：527436013
Email：laytonss@sina.com
电话：15620096320
想说的话：周围全是网游党，希望有更多喜欢掌机、家用机的朋友吧！

马鸿远　昵称：make.z

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS、PSV
喜欢的游戏：《FF》、《恶魔城》、《寂静岭》
地址：广东省深圳市罗湖区凉果街2号大院3栋13单元301
邮编：518001　　QQ：993386942
电话：0755-82237199
想说的话：希望每个人都能找到适合自己的游戏。

黄羽　昵称：HY

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《轨迹》、《高达对高达》
地址：广西玉林市玉州区金旺路55号
邮编：537000　　QQ：747381701
Email：747381701@qq.com
电话：18376540313
想说的话：补番、填坑。

黄嘉鸿　昵称：Handtime

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSi
喜欢的游戏：《黄金太阳》
地址：广东省化州市北岸区帝福华庭A2栋A区902
邮编：525100　　QQ：906756099
电话：0668-7228576
想说的话：很快就要离开这充满各种光线的学校了……

朱项一　昵称：One

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV、NDSL
喜欢的游戏：《FF》、《P4G》
地址：江苏省江阴市澄江区西杏新村14幢104室
邮编：214400　　QQ：641966165
Email：641966165@qq.com
电话：13616167170
想说的话：老索必胜！

冯凯　昵称：史莱姆king

性别：男　　年龄：27
拥有掌机：PSV、PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《DQ》、《传说》、《恶魔城》、《初音》
地址：北京市丰台区右安门外开阳里六区16号楼1404
邮编：100069　　QQ：26868404
Email：slimekingwin8cn@163.com
电话：13810823894
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

赖思成　昵称：begin思成

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、PSV、3DS、3DS LL、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《俺妹》
地址：广西南宁市青秀区东葛路荣和中央公园13栋18楼C号房
邮编：530022　　QQ：634418970
Email：beginsc@163.com
想说的话：微栏目工作室欢迎按动漫、爱游戏的人加入！

只言片语　作为口袋迷，我期待《口袋妖怪X·Y》！（武汉 小枫）

小编寄语

虫无兮

●又当上了编辑。在此感谢所有为了我的任性而牺牲的人，请原谅我的不成熟。

●国庆有6天，便久违地回了趟老家。回家主要求个安心，陪伴渐渐老去的父母。二老目前过得还挺滋润，不过前阵子台风时老妈被风刮倒了受了点伤。现在的台风威力比往昔强上许多，下次得叮嘱老妈不要在台风天出门了。

●在家时抽了一天去聚会，节目安排交给一个外号“审题”的损友负责。结果他迟到了半个小时，带我们去了一个乌烟瘴气的桌游吧，玩了唯一的一个支持六名参加者的桌游，而且还不好玩。事实证明，有些人是不可信任不能托付行程的。

胧月

★无意在网上看到一本今年年初推出的三国杀官方攻略本，著者据说是国内某数一数二的名牌大学毕业的三国杀社团社长，什么亚洲大学生三国杀比赛的四强，再看其内容，可谓“巧妙地避开了所有正确理论”，竭尽误导坑人之能，我觉得以库玛的水平都该知道孙权比周泰厉害啊。

★在朋友的劝说下还是买了《MH4》，由于本人非常反感寄生，因此一直单人开荒，对别人的联机邀请一一婉拒，不过以我平均每天一小时的进度，何时才能追上他们呢？

★今年国庆难得的长假，大概9年都没有享受过正常的黄金“周”了吧，虽然这次只有6天，也满足了。

★手残的我又把一张昂贵的手机贴膜贴坏了，唯一庆幸而难过的是这贴膜是自己的，再买一张吧，这次不逞能了。

半夏

★受不了身边10个人9个人在打《MH》的诱惑也入了《MH4》，从此开始了开荒的痛苦过程，作为真·狩猎新人，真是怪物虐我千百遍，我对怪物如初恋，在酷洛洛、库玛、乌冬等众人的拉扯下终于到HR5了，鞠躬感谢。

★打着《MH》想着《口袋》，好游戏有点多，时间有点紧，悲从中来，听闻2月还有《牧场物语》，再加上《BASARA4》，谁会影分身啊，教教我。

★在东京时买了3张二手3DS游戏，三张也才500RMB不到，拿回来之后发现里面的小黄纸都还在，正好赶上任天堂买二送一的活动，加上《MH4》一下可以换两款游戏，太幸运了有木有。

酷洛洛

○国庆期间还是忍不住入了《怪物猎人4》，在广州的小伙伴的带领下，本人厚颜无耻地穿着新手装去刷了一套天回龙回来穿，然后兢兢业业地打造了一把猴子回血笛，担当起拯救世界，为小伙伴们加血的重任（笑）。

○人生总有着各种各样的阶段，尽管目前看起来自己的路并不平坦，有时候甚至想抛开一起选择逃避，但回头想一想，还是咬着牙关继续往前走吧，总能找到出口的，人要活着总不容易。

咕噜（美编）

◆国庆出游去了惠东的巽寮湾，驱车两个多小时到达目的地巽寮湾——三角洲岛。

◆巽寮湾后三角岛是由三座相连的小山组成小岛，岛上泉水清澈，沙质柔软，峰奇石怪。海水十分的清澈。和深圳大梅沙比起来真的是天壤之别呀！

Juxi（美编）

◆身边的人最近似乎都喜欢往云南跑，好像很流行似的，老妹也请好假约了朋友一起去旅游。十多天奔波，回家除了脸黑了以外也没看到掉一点肉。上班后向我哭诉只发了十天薪水，花钱不算还要多扣工资，这代价也太大了。

◆国庆过后又开始挤公车的日子，自从改了坐车路线，居然经常要等半个小时，乘车时间都没等车时间长，改坐其他的又来不及，真是急死人。某天又重新转梅林关的车，发现54路竟然涨价了，好吧，想想还是早点起床好了……

马修

◆十·一放了六天假。我在家写了6天的稿子……节后《口袋玩家》截稿，泪啊！

◆《无双大蛇2终极版》赶在上辑截《掌机王SP》的时候发售，然后又接连迎来《口袋玩家》70辑和本辑《掌机王SP》的截稿，再然后《口袋妖怪X·Y》就发售了，加上下月的《重装机兵4》，原本计划的PSV+《无双大蛇2终极版》彻底泡汤。

◆虽然我是一个标准的口袋玩家，但对于《口袋妖怪X·Y》的到来还是极有压力的。主要是"《重装机兵》系列"最后一个坑《沙尘之锁》还没填完。话说如果早一些时候知道这游戏有战斗快进的设定，现在应该也填坑完了。

◆《口袋妖怪X·Y》是必须要玩的，《沙尘之锁》的坑也得见缝插针去填——反正收尾了，争取在《重装机兵4》出来前给填上。

乌冬

◆《MH4》时间突破200小时，HR突破100，以前到这个时候基本已经收集装备的阶段了，但本作竟然还陆陆续续有新要素出现，让人不禁有喊"Capcom究竟还有多少东西藏着掖着啊"的冲动，有时真怀疑自己玩着的不是《MH4》，而是《MH4G》。

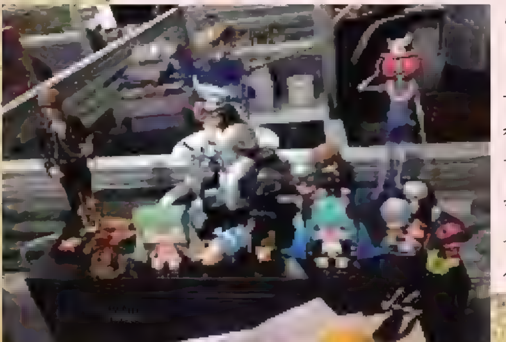
◆《海女》和《半泽直树》双双完结，一下子陷入没日剧可看的境地，不过好在秋季日剧到这辑上市时也陆续开播了，目前已经锁定《Legal High 2》，还有优叔参与演出的《安堂机器人》。

库玛

◆虽然说起来有点邪门，但每年的十月我都会非常地不顺，不是异常地衰就是被病魔碾压。今年基本上是所有的状况都发生了，极其讨厌吃药的我每天都要喝中药吃西药再外加敷药。不过为了一年中剩下的11个月我都能活蹦乱跳，就病这一个月，值（TvT）！

◆上周晚上在家跟朋友联网打"猛汉"的时候，突然防盗栏上爬过一个没有穿上衣的男人，但由于帮朋友做的是紧急任务，而且她已经两猫了，我只能十分冷静地拉上窗帘给管理处打电话，然后再继续帮她把游戏打完。整个过程都显示了我作为一名合格成熟的大人应有的风范，不过之后越想越害怕开着灯睡了一晚，还各种脑补吓得睡不着这么丢脸的事情我才不会告诉你们呢！

◆国庆期间回了一趟大四川，除了混吃混喝与死党们见面外，还带回了我的心肝们！现在每天看到桌上的他们都感到好治愈！觉得可以收拾起病痛折磨和爬窗变态的阴影，再与工作大战三百回合！嗯！



阿鲁

■好久没有熬夜赶自己喜欢的游戏的攻略了，这种身疲心逸的感觉很是微妙，当然如果可以的话，我还是会选择只玩不写，纯玩自己喜欢的游戏才是王道啊。

■国庆放假去了趟东莞找我哥，到了那里后发现那一带是工业区，机厅什么的就别说了，连个电影院都没有，按照我哥的说法是"打工仔看毛线个电影"……好吧，下次还是你来我这里玩好了。

苍穹

◎讳疾忌医其实就是一种自我欺骗以及对现实的逃避，因为无论看不看医生，病症都在那里。缺点也是一样，与其自欺欺人还不如直面现实，毕竟亡羊补牢总好过破罐子破摔。

◎上面感慨了那么多，只是因为国庆期间去拔了一颗智齿。难得的一次小长假只能伴随着赶稿与牙疼，哎哟哟……

◎原本预定10月要玩《口袋妖怪X·Y》的，结果工作安排临时变动，计划又泡汤了。看来我对《口袋》的认知只能停留在GB时代的《绿》和《黄》了。

白菜

□跟随自己多年的第二个PS3手柄终于方向键搓招各种不灵了，对于手柄打FTG的人来说这如同宣判死刑。不知道PS3手柄能不能换胶垫啊，难道这是要买第三个的节奏？

□最近一直在NICO上看《夜下降生》和《JOJO全明星大乱斗》的对战视频。上辑寄语中也说过，系统大改之后的《夜下降生》已经有了佳作的味道，不过光看几个超强角色刷录像也是挺无聊的，希望其他角色的潜力能慢慢挖掘出来。而《JOJO全明星大乱斗》商法被骂归被骂，但实际上日本玩的人还不少，系统也有其特点。可惜国内都找不到什么人对战，我很寂寞啊！

sienna（美编）

◆国庆节小姨带着她一岁多的儿子到家里来做客，家里一下就热闹了起来，不知是白天玩疯了还是怎的，小朋友半夜总是要哭闹一阵，我也深深体会到了做妈妈的不容易。

◆国庆节看到的报道到处都是人，本来没有计划出去玩的我因小姨的原因不得不做起了导游，带着她们到处玩，还好我挑的那几个地方人不是很多，自我感觉这个导游当得还不错，呵呵。

澄香（美编）

☆深圳有很多的大排档，某天兴致来了和朋友商量去尝一尝某处的海鲜大排档。鱿鱼、虾、贝类各种海鲜都来了一盘，吃的时候各种美味欢快心满意足，没想到回家就肚子痛了一晚，幸好第二天感觉好了很多。奇怪的是朋友居然一点没事，真是不公平。

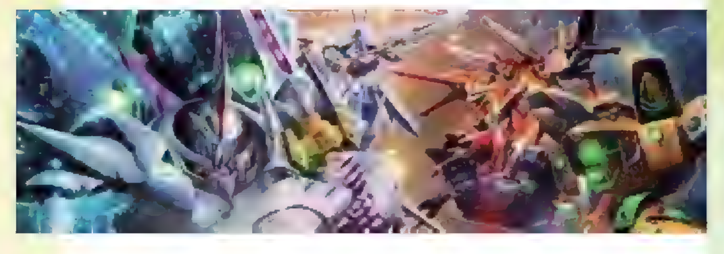
栏目主持：马修

掌机王自由谈

本辑收录的稿子是《魔装机神3》的点评，作者用了33天的时间以日记记载着游戏的点点感受，最后在进化、难度、剧情等各方面总结后有了此文，当然也少不了指出不足和对续作改正的期望。而“玩家点评”则由于目前合格的可用稿子不足两篇所以这两辑暂停，不过并没有关闭，大家有感想也尽管投来——不过还是要注意是点评，不是介绍。

劳神33天——简评《魔装机神3》

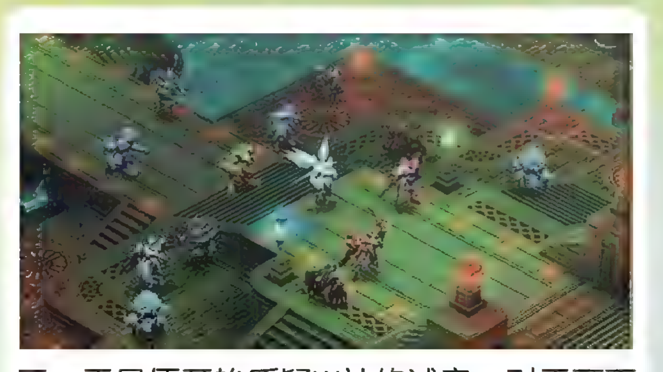
文 古梓



熟悉笔者的朋友大都知道本人有写《机战》新作相关内容日记的习惯，可他们肯定想不到，写这款Winky Soft（以下简称W社）制作的《超机机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀》（以下简称《魔装3》）日记居然耗费了笔者33天的时间。你或许会问，《魔装3》让笔者如此劳心劳神，其素质到底如何呢？虽然此前关于本作销量低迷、难度奇葩等负面评价不断，但笔者始终坚持实践出真知，这不，经历了一时忧伤、一时明媚的个把月后，才敢写下此文。不求为其正名，只希望自己的文字能让一些朋友重新了解本作的魅力就好。

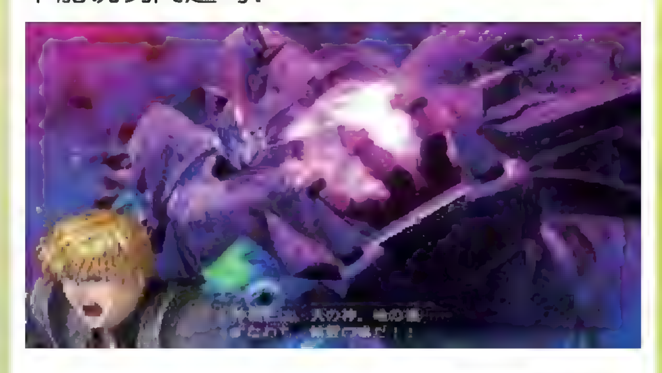
理所应当的进化

初看本作的画面，很多人都会认为这不过是把PSP规格的游戏硬撑成高清游戏罢



了，于是便开始质疑W社的诚意。对于画面的评价笔者也曾经有此同感，可即便持有该想法也还是对本作充满期待，皆因画面对于笔者而言不过是饭后甜点一般锦上添花的玩意儿。但是实际玩到后，笔者不得不说，本作画面的确比起PSP版的要好上不少。大地图描绘得更加精细，各种光源特效渲染得也很足，在很强调战术的关卡中一堆机关陷阱的设置亦十分细致，并且大地图之上的机体建模绝对称得上精美，离远了看或许和PSP版的前作差不多，但镜头一拉近，那细微之处见真章的程度绝对令你瞠目结舌。还有一点各位别忘了，本作的PS3版本可是支持1080P的哦，高清家用机发展到现在，能支持1080P的《机战》游戏就仅此一作，这还

不能说明问题吗？



再来说说很多朋友最关心的战斗动画，表现方式上几乎跟前作持平，并没有什么重大突破，但不能就说本作是一成不变地照搬前作。笔者一直觉得只要招式动作设计得好，系列沿用下去也是无可厚非的，真没必要每出新作明明同样一招还得挖空心思重新设计一番。要说战斗动画的进化，机体表面质感的加强尤为明显，就拿魔装机帝（自称）泽尔博伊德来说，根据设定因为其是年代久远的古董，所以表面有不少破损的印记，这点就很好地在动画中表现了出来。另外，笔者兴奋地发现机体脚下的影子居然真的是影子（此乃废话），而不像过去那些只不过加个黑色的圈圈了事。当然了，被近年来越发花里胡哨的战斗动画给惯坏的玩家估计很难接受这种相对简洁明快的处理方式，这里面没有毁天灭地的杀招，更没有闪到瞎眼的特效，却很好地渲染了气氛，比如四大魔装机神精灵凭依后的必杀技就极具冲击力。

本作的CG插图同样精美，很好地配合了剧情的氛围，虽然有人微词CG插图数量是一作比一作少。但你想想，毕竟NDS版初登场主要角色机体几乎都有插图可看，但后面加入的机体和新角色数量肯定没初登场的那些多，CG图数量自然就少了嘛。

声音方面，本作语音量还是很丰富的，特殊剧情台词、对应不同角色的战斗台词等一样都不少，就连被自己人地图炮打中后的抱怨也有好几个版本（针对不同角色发的地图炮）。有趣的是本作的中断对话，比起过往寥寥几句，这次的中断对话台词量之丰富绝对吓人。不过这里还是要抱怨一下，为什么就不能在关键剧情处来上一两句有语音的台词呢，笔者一直固执地认为关键剧情加入语音的效果要比什么战斗动画台词来得强烈得多。

本作的配乐也很是令人满意，仔细想想系列的经典曲目的确不少，例如《拉·基亚斯之风》，经历了几个系列的重新编曲后，回归“《魔装机神》系列”依然焕发着其特有的经典气息。不仅如此，本作给一些旧有角色也都配了新的BGM，效果均属上乘。这次除了风之魔装机神赛巴斯塔外，其余三部魔装机神都有了精灵凭依的剧情，所以全部换上新曲目，让人耳目一新。无论是《炎之觉醒》令人热血沸腾的旋律，还是《决意的大海》静谧中泛起波澜的节奏感，亦或者是《觉醒的大地》那新派民乐特有的古今完美融合风格，都相当好地衬托出角色以及机体的特点，让人印象极其深刻。不开玩笑地说，最近写作的时候，笔者的耳朵一直都被这几首曲子轮番洗礼且乐此不疲。

意料之外的强硬

如果说笔者上面介绍的这些进化来源于机能强化后的必然结果，那接下来该说的便是游戏的真正核心点——整体系统设置。对于本作系统各方面的设定，玩家评论呈现出两极分化的态势，这里先按下不表，咱们姑且看看本作的系统方面到底是怎么设定的。其实“《魔装机神》系列”一直以来的诸多设定都要区别于传统的《机战》游戏，例如朝向影响命中伤害、高低差影响命中回避、属性相克、地形对属性加成等都是其特点所在。因为有了高低差地形的设置，地图的复杂程度远超以往任何一作《机战》，也使其更接近于传统S·RPG，更加讲究战术站位。另外该系列强调人机一体的概念，即角色的PN能直接影响机体的各方面数据，而机体一些比较强的必杀技往往都是要消耗相当大的PN量，PN一降低也会直接造成机体各项数值下降，这些都需要玩家自己来权衡利弊。

放到具体的游戏中，就拿PSP的前作来说吧，本身难度并不大，所以即便不慎重考虑属性相克朝向以及PN消耗之类的问题也不会对通关造成多大影响。但放到本作中，你要不作这些细致考虑，乱打一气，那真是神仙都救不了你。而且本作攻略城寨的关卡设计得比前作还要狠，里面的自动炮台可不

是摆设，尤其是在要塞表面那些巨大炮台和激光网的双重拦截下，不安排好站位以及出击时机，很容易挨一下炮击，非死即残啊。

那么《魔装3》到底有多难呢，这是一个仁者见仁智者见智的问题，但要说本作不难那绝对是扯淡。你可以说摸索出了一套方法来应对每一个关卡，所以通关起来不难，但你不能忽略摸索关卡战术、尤其是第一次探关时的感受。本作的杂兵攻击欲望之强绝对是初尝游戏的笔者始料未及的，说句不好听的，你要像以前那种随便按确定了事的打法，第三关就可以要了你的命。杂兵AI很是彪悍，一般都会围攻在其所能攻击范围内以最少次数就能解决掉的机体，换言之只要认定了目标它们就会死咬住不放，再加上兜后来一炮的阴损打法，着实可怕。更要命的是，几乎所有杂兵都有移动后可以攻击的中距离武器，而且该武器杀伤力不小消耗还极低。所以除非你隔着很远不动，否则只要冲上前线，几乎没人可以避开他们的追击。于是乎，玩家总结出了肉盾流打法，也就是找一肉盾型机体上去吸引敌人仇恨，待他们露出破绽我方再一拥而上争取最短时间内全部将他们围而歼之。

杂兵的各项能力几乎和我方主力机体持平也就不说了，我方大部分机体的武器初始攻击力竟低得可怜，虽然必杀技数值还算可观，但消耗大不说还需要相当的气力（且还有PN要求，一般情况角色不升到一定等级都用不了），偏偏该系列气力涨得那叫一个让人着急，不像现今那些“传统”《机战》气力是蹭蹭地往上冒。与数量庞大的杂兵群体一比较，反而显得一众BOSS级别机体并不那么可怕了，虽然HP的确很高装甲的确很厚，攻击力也的确很霸道，但只要你挺得过前期的杂兵战，气力一上来该精灵凭依的精灵凭依、该加热血的加热血，冲上去一顿轮轰，相信最终BOSS也挺不过两个回合。

说到这里笔者突然冒出一个奇怪的想法：本作的众多设定难道真的不是对一些叫嚣着“《机战》很容易”、“改满一部机体就敢往敌人堆里冲”、“几周目后砍人跟切菜似的”之类不满话语的玩家的强硬回击吗？

所以之前提到的那些要点你都必须考虑到，别以为刷了很多钱把机体全改满就可以得意洋洋了，站位不好被“背后开一枪”，你也撑不了几下。更何况机体改造还不包括命中回避方面的，所以一般情况下面对杂兵的轮轰，你很难做到全身而退，这时候特技的作用就显现出来了——有效率地根据当前地形以及敌人分布装备不同的特技，必要时候可以保你一命，说不定还能事半功倍，反之后果不堪设想。必须说，本作的PP系统自由度极大，因为它允许你退回PP重新学习，换言之怎么学都能悔棋，不像别的系列那样只要一确定PP就没得后悔。而且过关后剩余的精神SP点数也可以转换成PP，虽然这让有些人很纠结用不用精神，但在笔者看来大可不必，反正干掉敌人刷PP的效率绝对比你存精神换取来得高。

情理之中的剧情回归感

本作的流程单从话数来说并不长，但因为每一关的台词量多信息量大，加之三条路线的剧本，使得整体游戏时间很有保证。之所以说剧情有回归感，是因为比起前作那实在不能算得上好的剧情，本作剧本大有向初代看齐的势头（虽然还是无法达到其高度）。不是经常有人说主角老是那家伙、早看腻了吗？这次三条主线的主角都不是该系列的不老主角安藤正树了，而是让给獠牙、艾兰和迪蒂三人。不仅如此，一众新人或者一直以来都没有怎么表现过的一些旧角色在各自路线中均有十分出彩的戏份，如特雷斯和吉多的暧昧、兹雷和梅菲尔的互相依赖，莉米亚和炎龙的剪不断理还乱的爱恨情仇等编排得都极为精彩深刻（这个以后有时间可以在专栏中详谈），正因为有这些角色的卖力表演，使得剧情保持着系列一贯笑泪交织的特色。笔者甚至觉得本作煽情部分比起之前两作都要重，搞得本人现在一听到《悲伤是无法消除》这首BGM就总有种鼻子一酸眼一热的感觉。

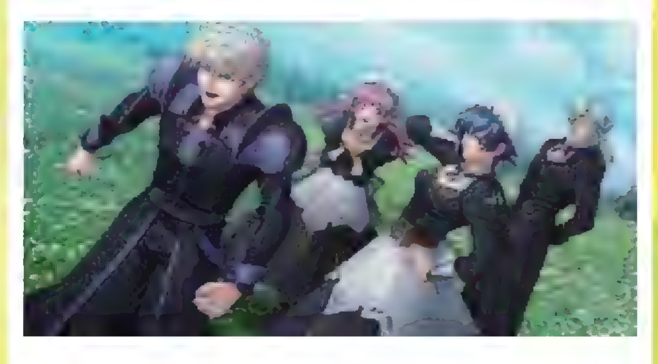
另外，本作剧情有回归感，其实还在于三条路线间的巧妙铺垫，看似是三个完全独立开的故事，但其中却有很多细节是相互补充的，这点和初代很像，而且涉及政治斗争方面的描写也要比起前作更加真实（不过分支路线的选择还是不如初代那么有趣和丰富，不得不感慨，当年关卡中一个小动作都有可能影响到后期剧情分支的精彩设定真是可遇不可求啊）。三条路线风格主题各不相同，獠牙线是对亲人的追忆，艾兰线是对家族使命感的认知，而迪蒂线则是对个人未来幸福的执着追求，各有感人之处，又有发人深省的地方，还能始终紧紧扣住“正义荣耀”这个标题。不过笔者这里还是想吐槽两句，本作基本没有解决前作留下的任何问题（教团某黑影姐姐），反倒又加入了许多新的伏笔，这么搞法真不知道什么时候才是个头啊。

不甚满意的种种设定

先前也说了，《魔装3》难度极为强硬，如果说一周目是这样也就算了，可本作各种设置好像是故意让你即使经历多周目的苦难也绝对爽不起来似的（谁说多周目后的《机战》都很简单的）。首先周目继承的金钱比例永远是五成，而本作金钱上限又无法超过1千万，换言之，不管你怎么努力，下一周目继承的金钱绝对超不了500万。这是一个什么概念呢？具体来说，就是这金钱你最多只能改满三部机体包括武器（武器数量还有一定限制），这还怎么爽得起来啊。PP方面倒是比较富裕，就算只继承一半也会有很多，但问题是大部分角色强力特技都跟等级挂钩，除了一小部分隐藏特技能直接继承外，你还是得苦练等级，熬到一定程度后才能开启这些强力特技。这样的结果，直接导致无论你经历了多少艰难险阻，之后还是无法畅快舒心地享受虐敌快感；不像以往的《机战》，你只要PP够多，一上来地形适应性全S、强力技能全开，各项数值全加到顶，然后就算开着个零改机体也能肆虐战场。

如果说以上这些还能美其名曰保证难度的话，那PP个人继承制这点笔者就实在无法接受了。放眼“《OG》系列”，PP继承是全员平均化的，虽然这样的设定使得强力角色无法继承太多的PP，但好处却是每一周目开始你都可以选择任何一个角色来培养，而改为个人继承后，主力角色的PP越积越多，使其越来越好用，你就越用，结果PP继续越积越多。可一些边缘新人呢，PP少你就不用，你越不用他的PP积累越少，如此恶性循环下去结果你就只剩下那几个主力是可以用到底的了，这种设定相当的不科学。

当然了，你要是整这些奇葩设置就只为了显示本作强硬风格也行，可结合之后推出的一系列DLC关卡，笔者不禁怀疑起来：厂商提高游戏难度真的不是在变相推销DLC关卡吗？DLC关卡剧情基本算是对主线剧情的补完，玩法上则很像以前曾出现过的碎片关卡，讲究十分严密的战术安排，极具挑战性。其实这些DLC关卡的真正价值在于获取奖金和奖励芯片，要知道本作的芯片价值远比其他《机战》游戏要高得多。例如降低敌人命中率20%的芯片一般流程中你只能拿到一个，可如果通过DLC关卡你就能得到两个，这两个芯片要叠加到一块再加个集中精神，基本就没几个人能摸到你了。游戏难度提高的同时，安排一些能够降低通关门槛的DLC关卡，这不就是近年来NBGI的惯用伎俩吗？说实话，笔者对这种销售策略是很抵触的。



一直有一种说法，W社的风格并不适宜现今时代，对此笔者表示部分同意，在这个大玩宅文化和各种恶俗擦边球的环境下，仍在坚持着上世纪那种写实设定风格，实在很难令被一众新新人类所接受，更何况这几年来《机战》老玩家不断流失已是不争的事实。但换个角度来看，W社十年如一日一直坚持着这种最为朴实真诚的游戏制作理念，却也是令人极为敬佩的。只是不知道这样的坚持到底能换来怎样的回报？千万别像当年的“《异度》系列”那样无疾而终便好——笔者如此衷心祈愿。

栏目主持 胧月

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

《口袋妖怪 X·Y》发售了，虽然相距《黑2·白2》也不算很久，但“3DS平台第一作《口袋》正作”的定位还是令几个以前不怎么玩《口袋》的小编也纷纷掏出钱包，不过像马修那样双版本上千小时研究的应该没有第二个了。对了，最近似乎很流行“土豪金”一词，我新买的3DS LL就是《X·Y》的土豪金啊（炫耀）！

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年10月			
17日	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 传说の忍とサバイバルバトル!	NBGI	ACT	4980日元
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロスト ワ-ルド	SEGA	ACT	5229日元
24日	索尼克 失落世界（e商店下载）	ソニック ロスト ワ-ルド	SEGA	ACT	4700日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	纸盒战机大战	ダンボ-ル战机ウォ-ズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	纸盒战机大战（e商店下载）	ダンボ-ル战机ウォ-ズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	Fate/Kaleid liner 魔法少女伊莉雅	Fate/Kaleid linerプリズマ☆イリヤ	角川Games	ACT+AVG	6300日元
		2013年11月			
7日	重装机兵4 月光歌姬	メタルマックス4 ~月光のディ-ヴァ~	EnterBrain	RPG	6980日元
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（e商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校	たまごっち! せ-しゅんのドリ-ムスク-ル	NBGI	ETC	4980日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校（e商店下载）	たまごっち! せ-しゅんのドリ-ムスク-ル	NBGI	ETC	4980日元
7日	J传奇列传	バンダイナムコゲ-ムス PRESENTS Jレジェンド列伝	NBGI	ETC	4980日元
14日	世界足球 胜利11人 2014	ワ-ルドサッカ- ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	4980日元
14日	徽章机器人 双人战 甲虫版	メダロットDUAL カブトVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	徽章机器人 双人战 锹形虫版	メダロットDUAL クワガタVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	星霜的亚马逊女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	RPG	6090日元
14日	大合奏！乐队兄弟 P	大合奏！バンドブラザ-ズ P	Nintendo	MUG	4800日元
14日	多啦智慧 迷你多啦音乐队与7种智慧	ドラちえ ミニドラ音乐队と7つの知恵	小学馆	ETC	4800日元
21日	海贼王 无限世界 红	ワンピ-ス アンリミテッドワ-ルド レッド	NBGI	A·AVG	5980日元
21日	料理妈妈5	クッキングママ5	Office Create	SLG	5040日元
21日	料理妈妈5（e商店下载）	クッキングママ5	Office Create	SLG	售价未定
21日	偶像活动 我的两位公主	アイカツ！2人のmy princess	NBGI	SLG	5480日元
28日	恶魔高校D×D	ハイスク-ルD×D	角川Games	AVG	6300日元
28日	初音未来 未来计划2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	6279日元
28日	初音未来 未来计划2（e商店下载）	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	5600日元
28日	假面骑士 旅行者战记	假面ライダ- トラベラ-ズ战记	NBGI	A·AVG	5480日元
28日	美食的俘虏 终极求生	トリコ アルティメットサバイバル	NBGI	ACT	5980日元
28日	美食的俘虏 终极求生（e商店下载）	トリコ アルティメットサバイバル	NBGI	ACT	5980日元

近期焦点

口袋妖怪 X·Y

10.12 ◆Nintendo◆RPG◆4800日元 3DS 期待度 S

和心爱的口袋妖怪，在全新的大陆上展开的全新口袋妖怪之旅即将开始！一同成长、一同冒险，以联盟冠军和集齐口袋妖怪图鉴为目标而努力。本作增加了基础训练、换装、交流等众多新要素，大幅进化的全3D画面则让冒险之旅更加充满乐趣。

索尼克 失落世界

10.24 ◆SEGA◆ACT◆5229日元 3DS 期待度 A

索尼克来到失落大陆赫克斯，将在复杂的地形上展开冒险了。索尼克能借助精灵的力量获得各种特殊行动，展开你的想象力攻克关卡中的机关。这次的新角色蛋头六鬼众是新世界的强力战斗种族，在期待他们战斗能力的同时，也可以想象最终也许会倒戈为我方的剧情。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年10月			
17日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ−ルド クラス サッカ−	EA Sports	SPG	5775日元
24日	实况力量职业棒球2013	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	3980日元
24日	实况力量职业棒球2013（PS商店下载）	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	3480日元
24日	战国无双2 帝国 HD版（PS商店下载）	战国无双2 Empires HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	2700日元
24日	战国无双2&猛将传 HD版（PS商店下载）	战国无双2 with 猛将传 HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	3000日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1	超次次元ゲイム ネプテュ−ヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	8190日元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1（PS商店下载）	超次次元ゲイム ネプテュ−ヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	5300日元
31日	高达破坏者	ガンダムブレイカ−	NBGI	ACT	6980日元
		2013年11月			
7日	秋叶原之旅2	AKIBA’S TRIP 2	Acquire	A・AVG	6594日元
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（PS商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
21日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～ア−ランドの炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
22日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99美元
28日	真・三国无双7&猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
28日	真・三国无双7&猛将传（PS商店下载）	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
28日	斯坦因之门 线形拘束的树状图	シュタインズ・ゲ−ト 线形拘束のフェノグラム	5pb.	AVG	7140日元
28日	蔷薇少女 世界转动	ロ−ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ−ヴェルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
28日	白色相簿2 幸福的前方	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側	Aquaplus	AVG	4980日元
28日	白色相簿2 幸福的前方（PS商店下载）	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側	Aquaplus	AVG	3900日元
28日	半罪少女 诱惑	クリミナルガ−ルズ INVITATION	日本一Software	RPG	6090日元
28日	半罪少女 诱惑（PS商店下载）	クリミナルガ−ルズ INVITATION	日本一Software	RPG	5000日元
28日	日本职业麻将联盟公认 再来20倍！提升麻将水平的方法 初中级者篇	日本プロ麻雀连盟公认 もっと20倍！麻雀が强くなる方法 ～初中级者编～	加贺Create	TAB	3990日元
28日	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将 挑战职业女雀士 彻万女神特别版	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！女流プロに挑战！彻万女神スペシャル	加贺Create	TAB	3990日元
		2013年12月			
19日	真・高达无双	真・ガンダム无双	Koei Tecmo Games	ACT	6980日元
19日	失忆症 V版	AMNESIA V Edition	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	NBGI	ACT	5980日元
19日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	薄樱鬼 镜花录（PS商店下载）	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2800日元
26日	最终幻想Ⅹ HD版	ファイナルファンタジ−X HDリマスタ−	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想Ⅹ−2 HD版	ファイナルファンタジ−X HDリマスタ−	Square Enix	RPG	3990日元
26日	《最终幻想Ⅹ/Ⅹ−2 HD版》合集包	ファイナルファンタジ−X/X−2 HDリマスタ− TWIN PACK	Square Enix	RPG	7140日元
		2013年内			
未定	灵魂命运（PS商店下载）	Destiny of Spirits	SCE	RPG	免费
		2014年1月			
23日	歌组575	うた组み575	SEGA	PUZ	7350日元
23日	歌组575（PS商店下载）	うた组み575	SEGA	PUZ	6500日元
30日	魔界战记4 归来	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	6279日元
30日	魔界战记4 归来（PS商店下载）	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	5000日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年10月			
17日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ−ルド クラス サッカ−	EA Sports	SPG	3990日元
17日	J联盟 创造职业球会8 欧冠附加版	J.LEAGUE プロサッカ−クラブをつくろう！8 EURO PLUS	SEGA	SLG	5229日元
17日	J联盟 创造职业球会8 欧冠附加版（PS商店下载）	J.LEAGUE プロサッカ−クラブをつくろう！8 EURO PLUS	SEGA	SLG	4700日元
24日	实况力量职业棒球2013	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	2980日元
24日	实况力量职业棒球2013（PS商店下载）	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	2480日元
24日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	AVG	6090日元
31日	变态王子与不笑猫	变态王子と笑わない猫。	C−Territory	AVG	6090日元
		2013年11月			
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	战极姬4 争霸百计 护花之誓	战极姬4～争霸百计、花守る誓い～	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
14日	世界足球 胜利11人 2014	ワ−ルド サッカ− ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	3980日元
28日	幸运日记+	your diary+	Alchemist	AVG	7140日元
28日	向日葵教会与漫长的暑假 特别假日	向日葵の教会と长い夏休み −extra vacation−	Kero Makura	AVG	6279日元
28日	向日葵教会与漫长的暑假（PS商店下载）特别假日	向日葵の教会と长い夏休み −extra vacation−	Kero Makura	AVG	5229日元

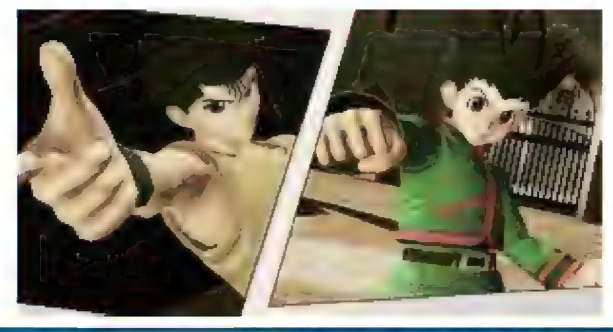
DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会10.1

大合奏！乐队兄弟 P
勇气原点 谨为续篇
进击的巨人 人类最后之翼
交响旋律 最终幻想 谢幕
塞尔达传说 众神的三角力量2
星之卡比 三重华丽

游戏展望台

海贼王 无限世界 红
初音未来 未来计划2
纸盒战机大战
新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士
跨过我的尸体2
自然法则
JUMP全明星 胜利之战
真・三国无双7&猛将传
歌组575
超次次元游戏 海王星 重生1



新作特搜队

虫奉行
无双大蛇2 终极版
英雄传说 闪之轨迹

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在任天堂网络直播会演示游戏《大合奏 乐队兄弟 P》中，岩田社长提到为该作专门创作曲目的艺人有几组？

A.2组　B.3组　C.4组

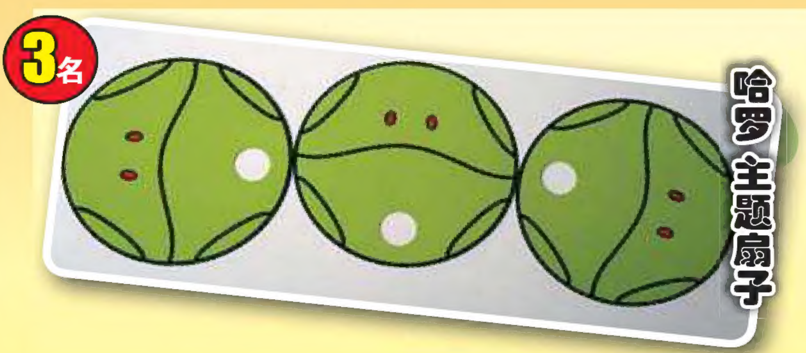
北通原生铜微型数据线 3名

《掌机王》Sp212辑 TGS抽奖预告

1名 《噗哟噗哟》文件夹

2名 《屠龙扑克》文件夹

1名 《初音未来 女歌手计划F 2nd》主题贴纸


3名 哈罗主题扇子

2名 《灵魂献祭》文件夹

3名 《初音未来 未来计划2》主题扇子

4名 《机灵粉碎者》收纳包

1名 《初音未来》大手提袋

211辑读者回函表

姓名＿＿＿＿ 昵称＿＿＿＿ 年龄＿＿＿＿ 性别＿＿＿＿ 职业＿＿＿＿

地址＿＿＿＿省＿＿＿＿市（县）＿＿＿＿区＿＿＿＿

邮编:＿＿＿＿

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：＿＿＿＿

喜欢的游戏：＿＿＿＿

Email：＿＿＿＿

电话：＿＿＿＿ QQ：＿＿＿＿

想说的话：＿＿＿＿

照片(大头贴)&自画像

硬件的高性能和便携性你更注重哪一方面？当一款游戏同时跨家用机和掌机平台时，你更喜欢以哪种方式游戏？

目前公布的三款能玩PSV游戏的设备，你更喜欢哪个？说明原因

□PSV-1000 □PSV-2000 □PSV TV

希望看到哪些专题企划内容？

希望看到哪些攻略或特快？

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年10月31日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的P12。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：2组　□B：3组　□C：4组